Câştigaţi cu LEVEL premii, CD cu cele mai noi demo-uri, filme, update-uri!

T.P.
Aprobat R.A.P.R.
Nr. 103/DC/026/1998
Valabil - 1998 -

International Game Magazine

LEVEL

Nr. 10 iulie 1998

18.000 lei



Commandos: Behind Enemy Lines

- Trupele de elită sub comanda dumneavoastră

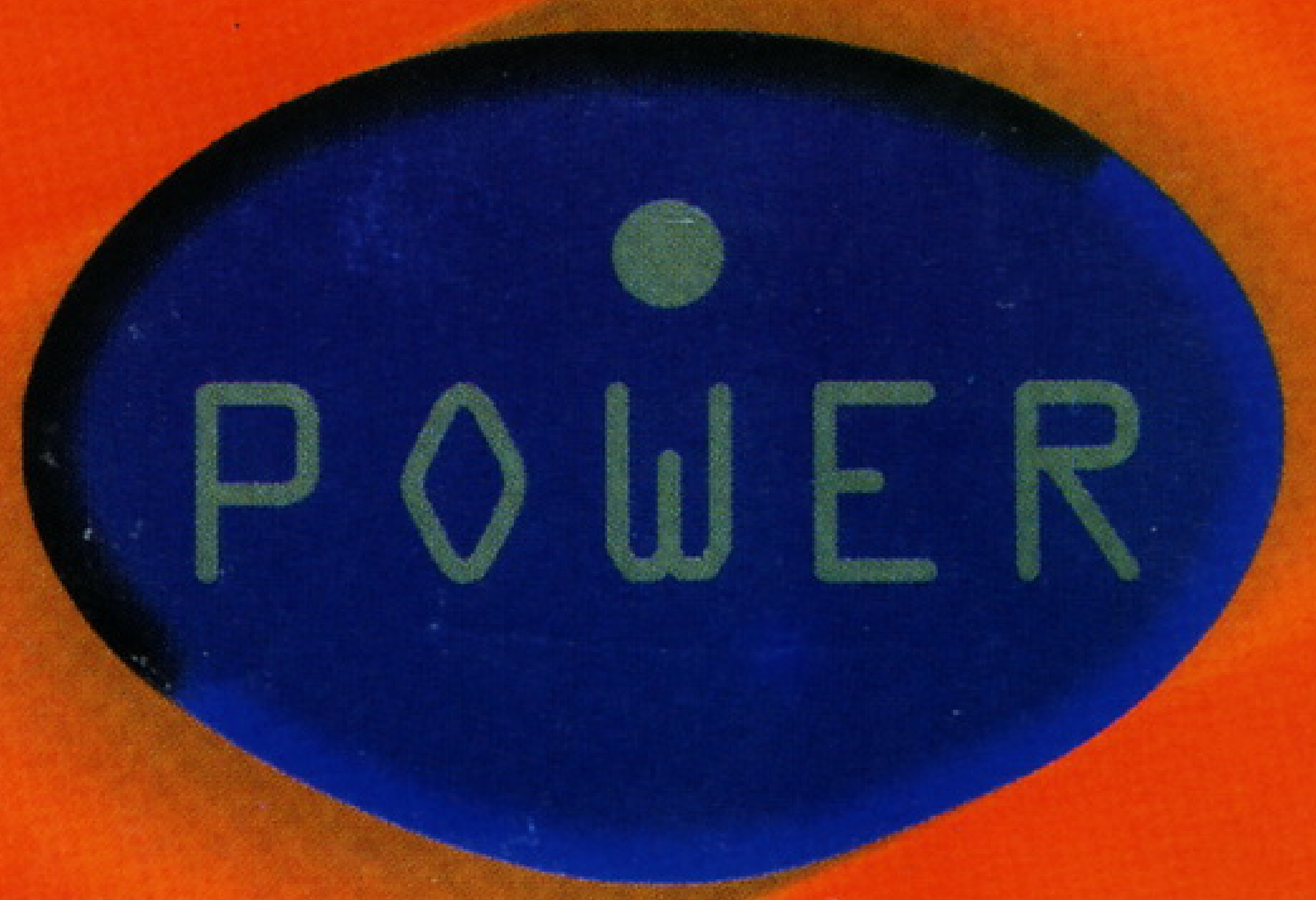
Black Dahlia

- Quest-ul anului gata să-şi dezvăluie misterele

X-Com: Interceptor

- vremuri tulburi pentru extratereştri

• Ares Rising • Army Men • Astrorock 2000 • Baldur's Gate • Beast Wars • Comanche Gold • Commandos • Final Fantasy 7 • Johnny Herbert's GP 1998 • Incubation - The Wilderness Missions • M.A.X 2 • MechCommander • Monster Truck Madness 2 • Queen The Eye • Team Apache • Vangers



Switch on Success

ifabo
BUCHAREST

**International Trade Fair
for Computers
Software
Telecommunications
Electronics and
Office Organisation**

Fifth Edition

September 29 - October 3, 1998

BUCHAREST - ROMANIA



ORGANIZER:
EXPORT CONSULT
VIENNA-BUCHAREST
Tel: 01-3304549, 3304554
Fax: 01-3304664

developed by MESSE WIEN

Money, money, money...

... fac astăzi legea atât la propriu cât şi la figurat. Am asistat în ultimul timp, şi mă refer la o perioadă de timp de aproximativ câţiva ani, la o explozie de transformări în mai toate domeniile, de la televiziune la jocuri şi reviste. Interesul celor care conduc în aceste domenii este unul singur: banul. La început, a fost o încercare nevinovată de a atrage atenţia cu un produs ceva mai original, poate cu o crimă oribilă, cu o baltă de sânge mai mare sau cu o fustă mai scurtă. Însă cu trecerea timpului s-a ajuns la probleme mai serioase şi anume impactul acestor produse asupra consumatorului. Imaginaţi-vă care ar fi impactul unor jocuri extrem de violente asupra copiilor. Acesta este imens, lucru dovedit şi de cazul din America unde doi copii au ucis un alt copil pentru a vedea cam cum este Mortal Kombat în realitate. Probabil, singurul şi cel mai bun argument pe care l-aţi putea aduce ar fi faptul că astfel de cazuri sunt izolate. Da .. dar ar trebui să tragă un semnal de alarmă în ceea ce priveşte evoluţia acestor evenimente.

Un alt caz, de data asta extrem de răspândit, este cel al „fustelor scurte sau al decolteurilor", cazul Larei Croft fiind deja celebru, care pe bună dreptate a rupt câteva inimi. Când a fost lansat Tomb Raider, personajul principal a atras imediat atenţia şi, folosindu-şi farmecele feminine, s-a instalat cu uşurinţă în vârful celor mai bune jocuri. A meritat? Da, cu siguranţă a fost un joc foarte căutat, iar firma care l-a făcut a scos ceva bani. Problema este că Lara a început să mănânce o grămadă de timp celor îndrăgostiţi de ea şi de aceea, s-a încercat demistificarea Larei, ea devenind doar o „grămadă de poligoane", ceva ireal, un vis. Gamerii însă continuă să-şi protejeze visul iar firma să stoarcă bani, ba chiar mai mult, au fost vândute de curând drepturile de autor pentru frumoasa Lara, astfel încât vom putea urmări pe marile ecrane „o grămadă de poligoane" şi mai bine renderizate.

Singurul agent economic care nu e interesat în a face bani oricum, este statul şi singura metodă prin care acesta poate interveni este interzicerea violenţei şi materialelor indecente de pe piaţă. Cel mai bun exemplu vine din Germania unde minunatul Carmaggedon a fost practic „stâlcit" şi tot ceea ce se numea sânge a devenit substanţă verde, iar oamenii au devenit subit zombies. Vânzările au fost destul de scăzute, iar farmecul jocului a fost total compromis (not so good).

Adevărul este că lumea se îndreaptă spre un fel de transformare totală în care normalul devine anormal şi anormalul, normal. Lumea devine nepăsătoare şi tot ceea ce contează este să meargă treaba. Cât de mult poate face un mic anunţ amplasat pe spatele produsului? Cine ţine seama de vorbele minuscule scrise undeva pe pachet şi care se rezumă cam la atât: „grămada de poligoane bine renderizată" din joc nu este recomandabilă celor sub 15 ani. Părinţi fiţi atenţi!

Sergiu Zichil

General Manager:
Dan Bădescu

Product manager:
Florian Răileanu
(Mr. President)

Secretariat de redacţie:
Gabriela Muntean
Cătălina Lazăr

Redactori:
Mihail Stegaru
(Mike),
Silviu Anton
(Generalu')
Sergiu Zichil
(Sergio)

Managing Editor:
Daniel Dănilă

Grafică şi DTP:
Sorin Gruia

Machetare şi label CD:
Adrian Popa

Marketing şi publicitate:
Krisztina Brassai
Zsolt Bodola
Cătălin Radu Sterea

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka

Distribuţie:
Ioana Bădescu
Bogdan Bart
Leonte Mărginean

Adresa redacţiei:
B-dul Victoriei Nr.12
Et. 1 - 2200 Braşov

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 13, C.P. 4,
2200 Braşov
Tel./Fax: 068/150886,
068/153108
E-mail: level@chip.ro

Pregătire Filme:
Artur Studio Kft, Ungaria

Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda RT,
Ungaria

TOP TEN

Un top al jocurilor este ceva desoebit de important atât pentru noi cât şi pentru cititori. De ce? Pentru că prin intermediul topului noi aflăm ce jocuri sunt îndrăgite de voi şi apoi căutăm să vă dăm informaţiile cele mai interesante pentru voi.
În această lună am primit o groază de taloane, realizarea topului luându-ne aproximativ o săptămână. Da nu-i bai, suntem bucuroşi de audienţă! Aşadar, dragi gameri puneţi mâna pe un creion şi completaţi talonul de mai jos nu înainte să aruncaţi o privire asupra jocurilor aflate luna aceasta în top.

TOP TEN

Scrieţi mai jos primele zece jocuri preferate de voi şi trimiteţi apoi acest talon pe adresa redacţiei noastre.

1.________________
2.________________
3.________________
4.________________
5.________________
6.________________
7.________________
8.________________
9.________________
10.________________

And the winner is...

Şi primele zece jocuri alese de voi luna aceasta sunt:

Poziţia	Titlu	Producător	Tendinţa
1.	Quake2	ID Software	↗
2.	Diablo	Synergistic	↘
3.	Starcraft	Blizzard	↗
4.	Total Annihilation	Cavedog	↘
5.	Tomb Raider II	Eidos	↘
6.	Motorhead	Gremlin	↗
7.	Mortal Kombat 3	Midway	↔
8.	Croc	Fox	↗
9.	Age of Empires	Ensemble	↘
10.	Need For Speed II	EA	↘

Who is the winner?

Iată că în sfârşit am ajuns la prima extragere a câştigătorilor celor două premii prezentate în numărul 8 al revistei LEVEL. Pentru cei care nu-şi aduc aminte, premiul de luna aceasta constă din două joystick-uri: Formula T2 şi Wizzard Pinball Controller. Ambele produse ne-au fost oferite de firma IMA Infoconsult din Bucureşti.
Câştigătorii vor primi produsele prin poştă. În cadrul revistei vor apărea frecvent astfel de concursuri, astfel încât... fiţi cu ochii pe LEVEL!
În numărul viitor vom extrage câştigăroul plăcii Highway Video Xtreme oferită de firma Multinet din Baia Mare. Le urăm succes tuturor participanţilor.



Formula T2 a fost câştigat de

Bujorianu Georgel, Galaţi



Wizzard Pinball Controller a fost câştigat de

Braşov Octavian Dragoş, Bucureşti

Cuprins

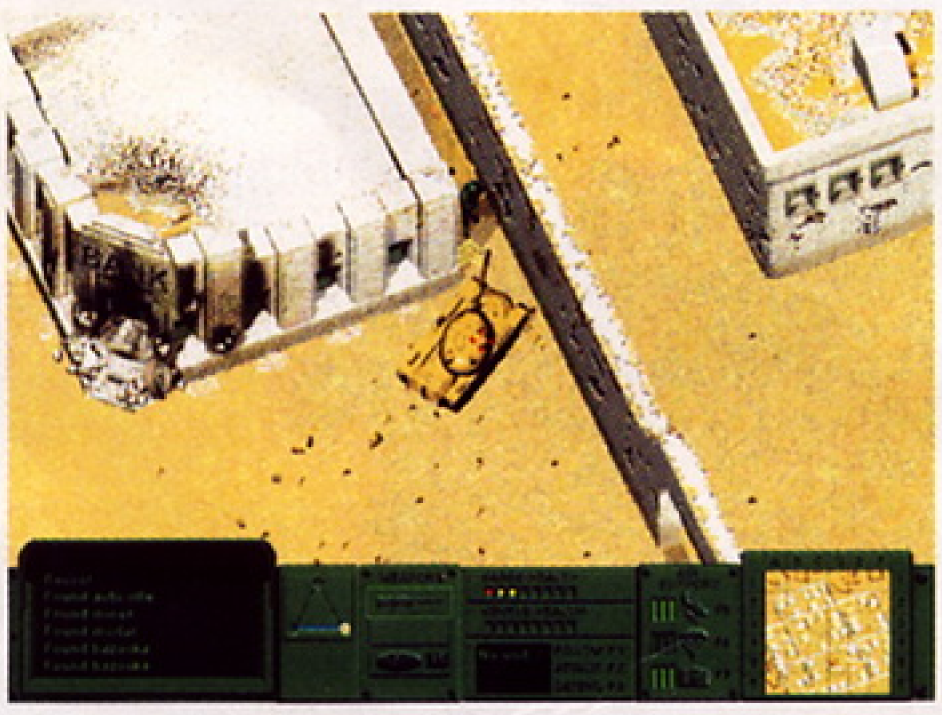
News

In Development



Preview







Review

Cheats

Multimedia

Mail

Demo:

Ares Rising - Imagine Studios

Versiune demo a jocului a cărui acțiune se petrece în spațiul cosmic. Aici puteți juca șase misiuni din versiunea full.

Army Men - 3DO/Ubi Soft

Joc strategic de acțiune în care au loc lupte reale cu soldați de plastic. Acesta este Army Men și demo-ul acestuia care este compus din două misiuni.

Astrorock 2000 - Logicware

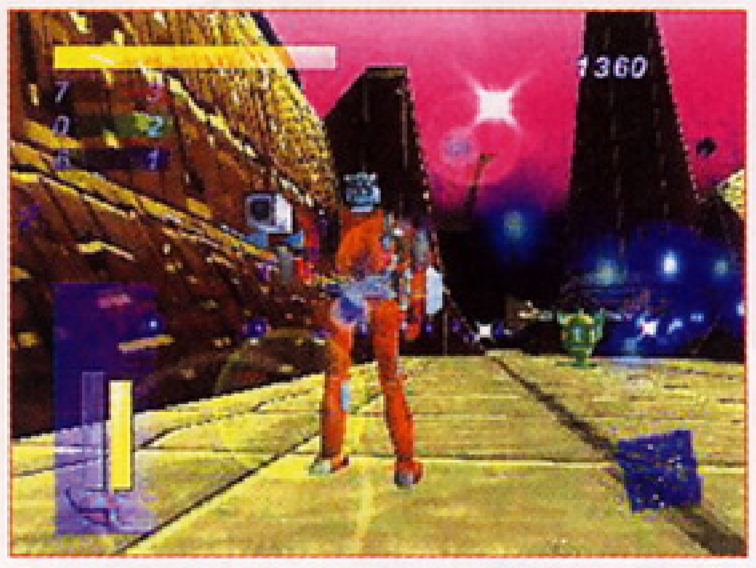


O altă clonă a clasicului shoot' em'up Stardust. În principiu tot ce trebuie să faci e să ții tasta de foc apăsată. Restul...

Baldur's Gate

Demo care nu se poate juca al mult așteptatului RPG.

Beast Wars – Hasbro



Războiul între roboți a început. Noua generație a Transformerilor numiți Beast Wars este gata acum să vă zguduie calculatoarele. Cine cunoaște seria TV, o să fie cu siguranță interesat.

Comanche Gold – Novalogic

Versiunea gold a lui Comanche 3.0 este plin de elemente noi și în plus mai puteți găsi și o serie de noi misiuni.

Commandos - Eidos

Cool! Grafică perfectă, realitate, distracție... Tot ce ai nevoie pentru a te distra o vreme încercând să conduci în diferite misiuni o serie de trupe speciale din cel de-al doilea război mondial.

Final Fantasy 7 - Square/Eidos



Bestseller-ul pentru playstation stă pregătit să asalteze calculatoarele userilor. Extrem de reușit, acest joc va ajunge la versiune finală pe la sfârșitul acestui an.

Johnny Herbert's GP 1998 – Reality

Probabil că acest CD nu ar avea farmec dacă nu ar exista și un simulator de curse. Așa că hai să vedem ce poate oferi acest joc dezvoltat de Johnny Herbert.

Incubation - The Wilderness Missions - Blue Byte

Incubation a fost excelent, așa că merită un expasion pack. Și iată-l, în versiunea full veți obține 39 de noi misiuni, arme noi, monștri etc. De asemenea este prezentă aceași grafică excelentă și un mod de joc superb.

M.A.X 2 - Interplay

Strategie real-time, însă totodată ai ocazia de a trece la luptele turn-based. Și acesta nu este singurul motiv pentru care M.A.X. 2 ar trebui să fie mai bun decât jocul original.

MechCommander - FASA/Microprose

Acest demo ocupă aproape o treime din CD, din cauză că am hotărât să folosim demo-ul cu secvența introductivă, care este la fel de bună ca jocul în sine. Și aici vorbim despre strategie real-time cu roboți care se luptă undeva în Univers.

Monster Truck Madness 2 – Microsoft

Simulator de curse cu mașini monstru... Ești gata pentru un nou Monster Track Madness?



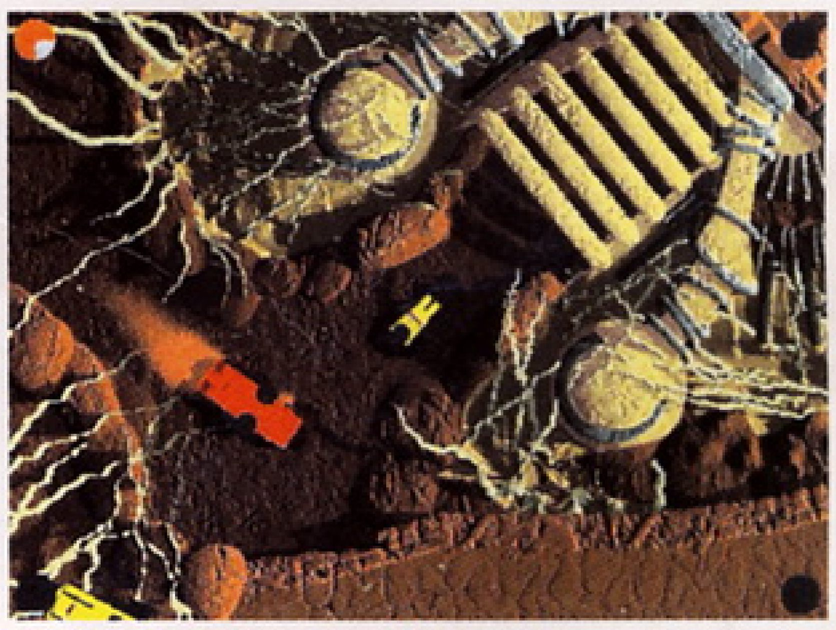
Queen The Eye – EA

O clonă destul de confuză a jocului Alone in the Dark în care coloana sonoră aparține formației Queen.

Team Apache – Mindscape

Probabil că acesta este cel mai bun simulator de elicopter și s-ar putea să fie declarat chiar simualtorul anului. Try it!

Vangers - K-D Lab/I-Magic



Acest joc ar trebui să fie ceva cu totul și cu totul special, însă e ceva mai greu de înțeles.

Hotshot-uri de la E3

Age of Empires 2

Intră în Evul Mediu unde vei găsi noi unități și structuri pentru 13 rase, mai multe invenții, economie mai avansată, grafică mai bună, tone de alte caracteristici interesante. Va fi într-adevăr ceva super!

Daikatana

Daikatana utilizează acelaşi engine ca şi Quake, însă arată din ce în ce mai bine. Ştiţi destul de multe despre acest joc, aşa că doar aruncaţi o privire peste screenshot-urile acestea noi.

Diablo 2

Aşteptăm acest joc încă de când s-a terminat Diablo (sau expansiunea Hellfire). Însă mai avem mult timp de aşteptat. Versiunea prezentată la E3 era completă doar 30 %.

Force Commander

Peste 100 de unităţi din universul StarWars, o interfaţă superbă, grafică reuşită şi bineînţeles filme super. Primul joc de strategie real-time care necesită un accelerator 3D.

Gabriel Knight 3

Cea de-a treia parte a jocului Gabriel Knight va fi cu totul şi cu totul diferită faţă de ce am văzut în cea de-a doua parte. Utilizând un nou engine 3D, gamerul va avea o libertate de mişcare mai mare.

Grim Fandango

Noul joc de la Lucas Arts va avea o poveste macabră şi zguduitorare. O lume a irealului, a paranormalului... o lume în care domnesc alte legi.

Half-life

Mult aşteptatul joc de acţiune care foloseşte engine-ul Quake 2. Grafica este excelentă, monştri sunt fantastici, AI-ul va fi cel mai bun... nu ne rămâne decât să aşteptăm.

Heavy Gear 2

Datorită noului engine, această sechelă arată mult mai bine decât originalul. Totuşi e necesară o placă 3D.

Indiana Jones and the Infernal Machine

Tomb Raider a fost excelent, Lara la fel, dar trebuie să recunoaştem că pentru a explora civilizaţii dispărute şi a descoperi comori ascunse este recomandată o singură persoană – Indiana Jones. Acest joc va fi cool, excelent... The Best!

Lands of Lore 3

Cea de-a doua parte a acestui joc a fost puţin cam slăbuţă, aşa că pentru a face ceva vâlvă în rândul gamerilor va trebuie ca această versiune să fie lucrată cu cea mai mare grijă. Primul pas a fost făcut... un engine nou-nouţ.

Myth 2

Noi, animaţii mai bune, formaţii mai bune, castele... O sechelă foarte promiţătoare a unui joc foarte reuşit.

Prey

Engine-ul de la Unreal era foarte reuşit. Ei bine, engine-ul din Prey va fi şi mai bun. Unii au spus chiar că este cel mai bun engine 3D care a fost prezentat la E3.

Prince of Persia 3D

Jocul este asemenea originalului, însă cu un look a la Tomb Raider. Este un produs foarte, foarte promiţător.

Quake 2: Ground Zero

O nouă expansiune a lui Quake 2.

Ultima 9

Un nou capitol din renumita serie Ultima. Nu va fi numai un joc drăguţ, ci probabil şi cel mai reuşit RPG!

Settles 3

Da, Settlers 3 arată mai bine ca Knights & Merchants. Este foarte reuşit din toate punctele de vedere şi aduce în plus o mulţime de lucruri noi. We can't wait!

StarCraft Datadisk

24 de misiuni noi în trei campanii noi, o mulţime de noi unităţi (dark Archons, valkyries, medics...), 100 de hărţi multiplayer şi terrani noi. Aceasta este expansiunea celui mai de succes joc real-time de la această dată.

TA: Kingdoms

O urmare a lui Total Annihilation care arată deosebit de interesant.

Trespasser

Primele screenshot-uri, nu chiar complet accelerat, ale jocului de acţiune care se bazează pe Jurassic Park de la DreamWorks...

Update

Age of Empires v1.0b

Deadlock 2 v1.20

FIFA '98 v1.40 (Voodoo 2)

Soldiers at War - 'Bridge Over the Rhine' Patch

Murphy overseer v1.01 (Direct3D)

Unreal v1.01

Desktop Themes

Final Fantasy 7

Temă a hitului pentru PSX. În curând se va putea juca şi pe PC-uri.

Force Commander

O temă Force Commander care este aproape identică cu alte teme Star Wars.

Larry 7

Larry 7 este un joc mai vechi, această temă de asemenea, dar sunt sigur că o să vă placă.

Redneck Rampage

Rednecks and rednecks... ce ar putea fi altceva decât o temă a renumitului joc.

Neverhood

O temă reuşită a jocului Neverhood.

Tomb Raider

O temă ceva mai neoficială a aventurilor lui Lara Croft.

FLASH NEWS

Viitorul jocurilor, la Atlanta!

Tocmai a luat sfârşit cel mai mare târg de jocuri al începutului de an: *Electronic Entertainment Expo* (E3). În lumina reflectoarelor: aproape tot ce există şi va exista în următoarele douăsprezece luni în domeniul jocurilor, fie software, fie hardware. Pentru PC, titlurile care promit cel mai mult sunt *Diablo II*, *Half Life*, Command&*Conquer Tiberian Sun*, *Duke Nukem Forever*, iar pentru console *Zelda 64*, *NFL Blitz*, *Tomb Raider 3* şi *Final Fantasy VIII*. Pe lângă acestea, au fost prezentate peste 1500 de jocuri pentru toate platformele.

GAMING HARDWARE!

Fie că este vorba de *force-feedback steering wheel* de la *Microsoft*, noul accelerator grafic *Riva TNT* din partea celor de la nVidia, boxele cu surround-sound oferite de Altec Lansing, hardware-ul pe care vor rula jocurile viitorului este mai sofisticat decât oricând. Acum sunt un lux, însă în perioada următoare vor deveni o necesitate...

Înfrăţirea giganţilor

La E3, discuţiile au gravitat în jurul unor teme precum: cumpărarea de către Eidos Interactive a impresionantei Westwood Studios sau noua afacere iniţiată de Microsoft cu Psygnosis pentru adaptarea pentru PlayStation a unor jocuri precum Ages of the Empires şi a altor hit-uri ce folosesc platforma Win95.

Ubi Soft intră şi pe piaţa românească

Mare veste, mare! Firma franceză Ubi Soft va fi prezentă în curând şi pe piaţa românească prin intermediul reprezentanţei proprii din Bucureşti. Jocurile realizate de această firmă sunt extrem de numeroase, iar după cum ne spunea Sorin Şerban, directorul de vânzări al Ubi Soft România, preţurile de comercializare vor fi acceptabile, astfel încât oricine îşi va putea permite achiziţionarea unui produs de calitate. Este imposbil să nu-ţi aminteşti de jocuri ca Rayman, POD, F1 Racing '97, produse de o calitate excepţională, care nu o dată au făcut vâlvă în rândul gamerilor. Dar Ubi Soft România nu va distribui numai jocuri pentru PC şi console, ci şi produse Guillemot International, o divizie a Ubi Soft France, care realizează mărcile Maxi (plăci de sunet, plăci video, acceleratoare 3D etc.), Fun Access (accesorii PC) şi Access Line (accesorii pentru console), care vor satisface şi pretenţiile celor mai înrăiţi gameri. Produsele Guillemot sunt recunsocute în vest ca având o calitate deosebită, toate aceste lucruri vor fi în curând la dispoziţia gamerilor din toată ţara prin intermediul magazinelor de specialitate. Redacţia LEVEL le urează mult succes!

L.A.P.D. 2100 AD – Electronic Arts

Viaţa nu este chiar aşa de roz în secolul 22. Diverse bande stăpânesc oraşul şi suburbiile acestuia. Nu numai că ei fac legea într-un oraş al haosului, dar populaţia este mai tot timpul terorizată, iar crima a devenit ceva obişnuit pe străzile unui oraş altădată paşnic. So, what's the point? Guvernul a investit o grămadă de bani într-un proiect de dezvoltare a unei noi tehnologii de combatere a crimei organizate. Un vehicul super-sofisticat, care dispune de abilitatea de a se transforma dintr-un aeronavă agilă într-un robot puternic, dotat cu tehnologie de ultimă oră, stă în aşteptarea unui poliţist adevărat care să preia controlul maşinăriei şi să facă ceva ordine prin acel imperiu al criminalilor. Într-un cuvânt, misiunea ta este de a servi, proteja şi în primul rând de a supravieţui.

În total, jocul va dispune de 12 misiuni în care trebuie să distrugi şi să lupţi împotriva celor răi. Engine-ul 3D reuşit va reprezenta un L.A. al secolului 22, în care gamerul va avea o libertate deplină de mişcare. Exploziile şi animaţiile promit a fi foarte bine realizate, aşa cum ne şi aşteptăm de la un produs de la EA.





Guvernul australian finanţează o firmă de jocuri pe PC

Guvernul australian ajută Beam International să dezvolte noi tehnici sofisticate de animaţie pe computer la cea mai bună calitate. Beam International, firmă ce creează din când în când şi jocuri pentru noi gamer-ii a primit de la guvernul australian 2,1 milioane de dolari. Banii vor fi folosiţi la finalizarea programului „Complete Virtual Studio", un program ce se ambiţionează să vă ajute să creaţi cele mai reale animaţii de personaje ce se pot face pe un PC, acest program poate reda până şi mimica feţei, mâinilor, şi trupului. Alfred Milgrom, preşedintele firmei a declarat că se află printre cele mai mari firme în acest domeniu şi că vor reuşi cu siguranţă să se menţină în top. Puterea unui astfel de program îşi spune cuvântul în filme prin acurateţea animaţiilor, dar avantajul pentru jocuri este la fel de ridicat, de exemplu în jocul Star Trek: The Secret of Vulcan's Fury.

S.C.A.R.S. – UbiSoft

3000 AD. Lumea nu mai este controlată de oameni, ci de nouă supercalculatoare a căror inteligenţă a depăşit cu mult capacităţile minţii umane. Pe parcurs supercomputerele au învăţat să aibă şi emoţii, de exemplu teamă, fericire, supărare etc. Pentru a ieşi din monotonie, cele nouă calculatoare au adoptat un lucru ce în trecut aparţinea numai oamenilor: concursurile.

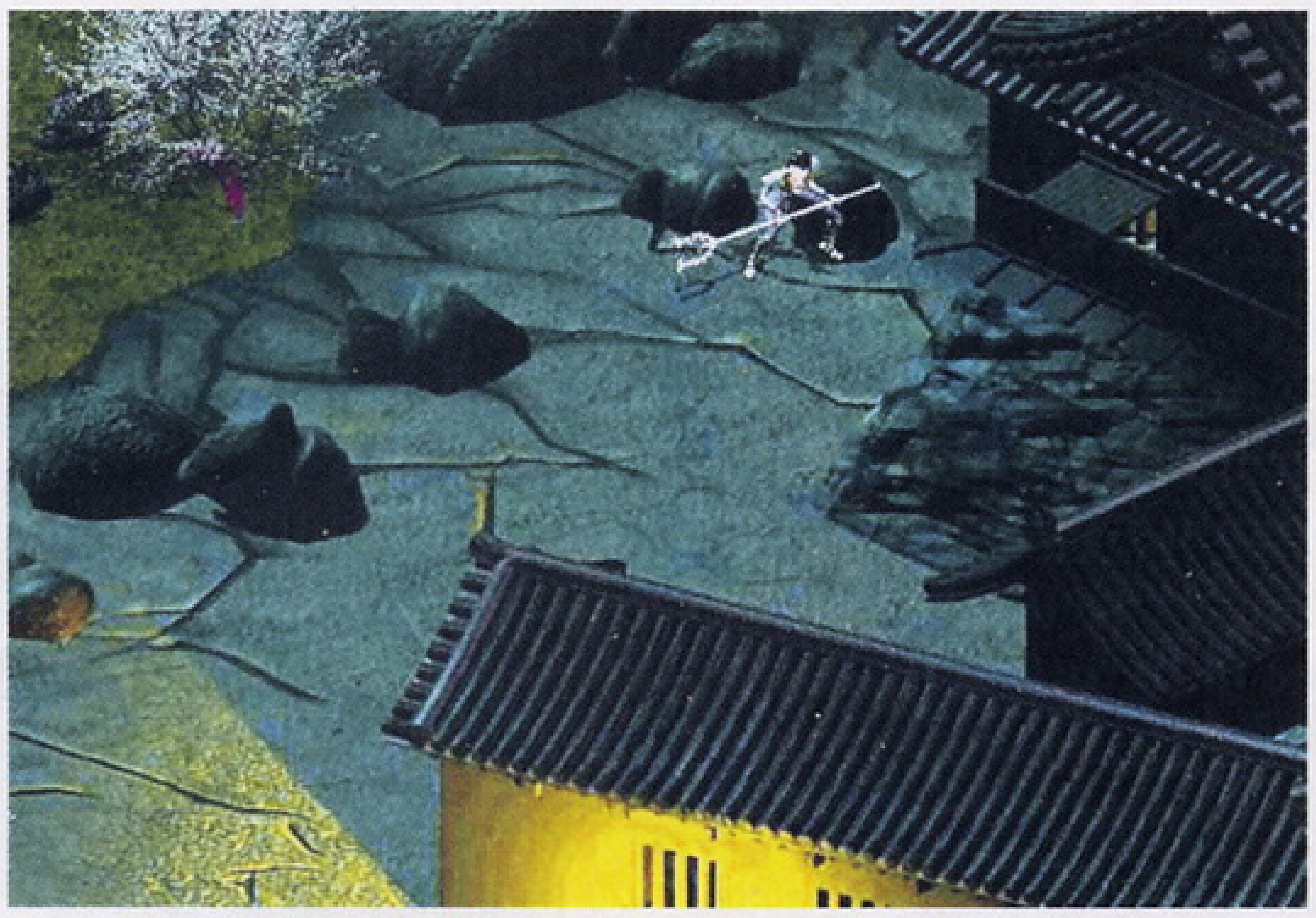
Fiecare calculator în parte îşi foloseşte capacităţile enorme pentru a realiza maşini supersofisticate. Fiecare vehicul poate utiliza arme puternice care pot pulveriza oponenţii întâlniţi pe cele mai diabolice circuite. Oamenii nu pot decât să privească neputincioşi... Şi astfel, cursele s-au extins şi se desfăşoară pe toată suprafaţa lumii. Adrenalina este singurul lucru pe care calculatoarele îl mai doresc. Victoria nu mai este acum singurul scop!

SCARS (*Super Computer Animal Racing Simulation*) a fost anunţat pentru noiembrie '98, versiunea finală urmând a fi foarte bine realizată din punct de vedere grafic şi sonor. Fiecare maşină generată de cele nouă supercalculatoare este realizată după forma şi asemănarea diverselor animale sălbatice! Aşadar, gamerul va avea ocazia de a prelua controlul unor vehicule cu un design cel puţin ciudat şi să concureze pe o serie de nouă track-uri. În plus, vor exista efecte real-time şi o mulţime de animaţii 3D.

Legend of the Five Rings: Ronin - Activision

Un tânăr ronin, samurai fără onoare sau credinţă, este vizitat într-o bună zi de o vrăjitoare care-i promite o şansă pentru a ajunge renumit. Intrând în rolul acestui personaj, gamerul trebuie să călătorească prin Emerald Empire of Rokugan şi să caute piesele unui artifact care se spune că deţine puteri nemăsurate. Însă călătoria ta este însoţită de o grămadă de pericole, de scene de groază şi de teroare. Pentru a supravieţui, trebuie să stăpâneşti în egală măsură arta luptei cu sabia şi magia.

Legend of the Rive Rings: Ronin este un action-role playing game, a cărui acţiune se petrece într-o lume fantastică realizată de Alderac Entertainment Group. Interfaţa este asemănătoare jocului Diablo, peisajele pe 32 de biţi fiind însă mult mai bine realizate. În joc veţi întâlni atât samurai inamici cât şi creaturi diabolice din Ţara Umbrelor (Shadowland). Animaţiile au fost realizate folosind tehnologii de ultimă oră, ceea ce conferă jocului o calitate deosebită. În plus, jocul va dispune şi de o opţiune multiplayer, în reţea putându-se conecta până la opt utilizatori. Având în vedere story-ul şi realizarea care promite să fie de excepţie, Legend of the Rive Rings: Ronin va avea succes, chiar dacă aduce foarte mult cu o clonă Diablo. Data de lansare nu a fost precizată, însă este cu siguranţă aşteptat de mulţi.



EA luptă cu pirateria

Forţele de poliţie din Singapore au efectuat într-un weekend un raid pentru a depista persoane ce piratează jocuri. Informaţiile ce au reieşit din investigaţie au fost predate autorităţilor pentru a se lua măsurile cuvenite. EA a organizat astfel de raiduri şi pe cont propriu, 10 la număr, şi a confiscat 880 de copii ilegale ale jocurilor lor, 25% din ele fiind noul joc lansat World Cup '98. Mărfurile ce au fost confiscate se ridică la valoarea de 40.000 de dolari. Chris Chapin, ce se ocupă cu acţiunile anti-piraterie ale firmei, afirmă că pierderile anuale se ridică la câteva sute de milioane de dolari. IDSA (Interactive Digital Software Asociation) susţine că pierderile per total în domeniul soft-ului se ridică la 3,2 miliarde de dolari pe an.

Beavis & Butthead Do Hollywood – GT Interactive

Beavis & Butthead în versiune 3D pentru prima oară! Acest titlu îi găseşte pe cei doi băieţi, super-vedete, după ultimul lor film. Singura problemă este că cecurile de plată le-au fost trimise acasă. Ei au nevoie de ajutorul tău pentru a găsi câte ceva de lucru în Tinseltown pentru a face rost de bani pentru călătoria spre casă. O grămadă de vorbărie gen Beavis şi Butthead, dialoguri pline de umor create de scenariştii show-ului de la televiziune şi talentul lui Mike Judge, cel ce le dă voce celor doi nebunatici. Acest joc reprezintă singura metodă prin care puteţi avea la dispoziţie un material nou cu cei doi ...asta până la a doua parte a filmului!

Fighter Legends – Jane's Combat Simulations

O nouă serie de simulatoare din partea celor „vinovaţi" de *US Navy Fighters* şi *ATF* nu poate decât să promită foarte mult. Primul simulator din serie va purta numele de *Europe 1944* şi va folosi din plin avantajele acceleratoarelor Voodoo2. Un demo a fost prezentat la E3 şi a impresionat critica de specialitate. Este prezentă toată gama de avioane din cel de-al doilea război mondial, atât din partea aliaţilor: P-51D Mustang, P-47D Thunderbolt, P-38J Lightning şi Spitfire MK IX, cât şi din partea Axei: Messerschmitt BF 109G6, ME 262 şi Focke-WulfFW 190A8. Fiecare dintre ele va putea fi remarcat, datorită graficii diferite a cockpit-ului. Campaniile nu vor fi prea dinamice, dar producătorii promit compensarea acestei lipse printr-un dinamism şi realism al simulării ieşite din comun. Jucătorii vor putea zbura fie single-player, fie multiplayer, prin intermediul unei reţele locale, fie pe Internet, cu posibilitatea de a intra şi ieşi oricând în/din joc. Decolarea va avea loc la toamnă.



FLASH NEWS

Jocurile – „prostii" profitabile

Suma care a fost obţinută în anul 1997 în urma vânzărilor şi închirierilor de jocuri a fost de 5,6 miliarde (ceea ce înseamnă o creştere de 38% faţă de 1996). Cifra a adus în sfârşit un respect bine meritat acestei industrii. Este demn de menţionat şi faptul că în Statele Unite există peste 16 milioane de platforme pentru jocuri, iar în mai mult de 40% din case există cel puţin un PC.

Să nu uităm de sexul frumos

Tot la E3 a fost lansate titluri care în general se adresează părţii feminine din grupul jucătorilor. Dintre ele se remarcă Purple Moon, un sports adventure (gen nou), cu privire la atletica feminină.

Sony nu-şi mai încape în piele de mândrie

Pentru a pregăti terenul pentru *Final Fantasy VIII*, marele concern afirmă cu vădită mulţumire că versiunea anterioară (*Final Fantasy VII*), unul dintre jocurile cele mai bune pe PlayStation, a adus mai mulţi bani decât *G.I. Jane*, film distribuit de *Buena Vista*, în care joacă Demi Moore. Pentru acest rol renumita actriţă a fost nominalizată la 1998 MTV Movie Awards – Best Fight Scene.

Nintendo aplică o nouă strategie...

Care constă în scăderea preţului consolei N64 de la 149.99$ la 129.99$ în S.U.A. Cu alte cuvinte, americanii se vor juca şi mai mult. Norocul lor...

FLASH NEWS

Jocurile iau premiul I

Academia de Științe și Arte Interactive (*The Academy of Interactive Arts and Sciences*) a acordat prima serie de premii AIAS. Printre premiați se numără *Golden Eye 007* (patru premii și onoarea de a fi numit Interactive title of the Year), *Starcraft* (Title of the Year), *Quake II* (Action Game of the Year).

ESPN intră în lumea jocurilor

Titlurile, anunțate pentru luna octombrie, sunt *NBA Tonight*, *National Hockey Night* și *Games Pro Boarder*, atât pentru PC cât și pentru PlayStation. Cu toate că titlurile sunt mai mult decât grăitoare, trebuie remarcat faptul că *National Hockey Night* dispune de mai mult de 1000 de replici ale comentatorilor *Gary Thorne* și *Steve Levy*. Dacă nu ați auzit de ei, asta este șansa să îi cunoașteți.

Lara Croft, personaj literar?

La E3 s-a prezentat și Douglas Coupland, care intenționează să scrie o carte din care pasionații de *Tomb Raider* vor putea afla toate detaliile posibile cu privire la frumoasa care a răpit inimile gamer-ilor de pe tot globul.

SC&T la standuri

Compania mai sus amintită a debutat la E3 cu *Air-Racer*, *Up-300 ULTIMATE PER4MER*, *Force Feed Back Racing Wheel*. În plus, a anunțat stabilirea unei relații de colaborare cu *Sony Computer Entertainment of America*, fapt ce i-a adus credibilitate.

Trespasser – Dreamworks Interactive

Nu cu mult timp în urmă a fost anunțată apariția unui first-person pe tema Jurassic Park. Grafica este pur și simplu superbă, engine-ul folosit reprezentând o adevărată revoluție. Chiar și *Steven Spielberg*, după ce a văzut un demo, a fost impresionat. AI-ul este foarte dezvoltat, nu atât de mult ca cel al unui computer care joacă șah, dar îndeajuns pentru a înzestra dinozaurii cu abilitatea de a găsi drumul optim și de evita obstacolele. Tot AI-ul este cel care contolează comportamentul dinozaurilor, în sensul că fiecare mișcare a capului, gâtului, cozii, precum și ritmul respirației sunt urmări ale situației de moment. Veți juca rolul lui Anne, personajul principal al filmului, care trebuie să scape cu viață din Site-ul B al parcului.

Armamentul va consta în tot ceea ce poate fi folosit ca armă, în afară de pistol, shotgun etc. Vor varia și modurile de folosire a armelor. De exemplu shotgun-ul, odată golit de gloanțe poate fi folosit pe post de bâtă sau de proiectil. În ceea ce o privește pe eroină, este un fel de super Lara Croft, pe care veți putea-o admira și din perspectiva celei de-a treia persoane. Pentru moment însă, nu putem decât să așteptăm până în toamnă și să ne dotăm cât mai bine calculatoarele, pentru că *Trespasser* va avea cu siguranță nevoie de o configurație... serioasă.



Viruși Nimeni nu scapă

Ați primit vreodată pe e-mail un masaj de genul :

TO: All Users
FROM: John Smith
RE: Good Times Virus

I just heard about a virus that can infect your computer through your e-mail software. The virus is in a message with the subject „Good Times."

Don't read that message! It contains a virus that can erase your hard drive, and there's nothing you can do to stop it!

John

Adică, pe scurt, există un virus care vă poate infecta calculatorul prin e-mail. După ce ați citit acest mesaj, probabil că ați primit unul de genul:

TO: All Users
FROM: IT Department
RE: Good Times Virus Hoax

Be advised that the "Good Times" virus is a hoax.

There is no way, repeat no way, that you can open your computer to a virus simply by reading an e-mail message.

Please see the e-mail FAQ on the company Intranet if you need more information

Adică, specialistul de la departamentul IT al întreprinderii vă spune că virusul numit „Good Times" este o cacialma și că este imposibil ca un virus să fie transmis prin e-mail. Cu asta problema pare lămurită. Oare? Există viruși „de e-mail", dar ei sunt cuprinși în attachment-uri. Unul recent este *RedTeam* (există mai multe variante, dar toate lucrează în mod asemănător) și lucrează astfel: primiți un mesaj al cărui header spune ceva de genul „un nou virus de e-mail" și care se declară ar veni din partea colegului de la departamentul IT al întreprinderii. Mesajul este un text simplu care vă atenționează despre existența unui nou virus de e-mail. Aici este șmecheria! Mesajul spune că a fost creat și un antivirus care poate fi luat gratuit de pe Internet. Mesajul are un attachment care conține antivi-rusul. În loc de antivirus, attachment-ul conține chiar virusul iar dacă-l deschideți și-l rulați, în loc să vă apere, vă va infecta. Lecția este că nu trebuie să deschideți la repezeală orice attachment și de asemenea, să setați propriul antivirus să verifice și attachment-urile. Dacă antivirusul nu o face automat, salvați attachment-ul pe un floppy disk sau pe harddisk și verificați-l. La fel ca și în viața reală, lucrurile care sunt prea frumoase pentru a fi adevărate de obicei exact așa sunt.



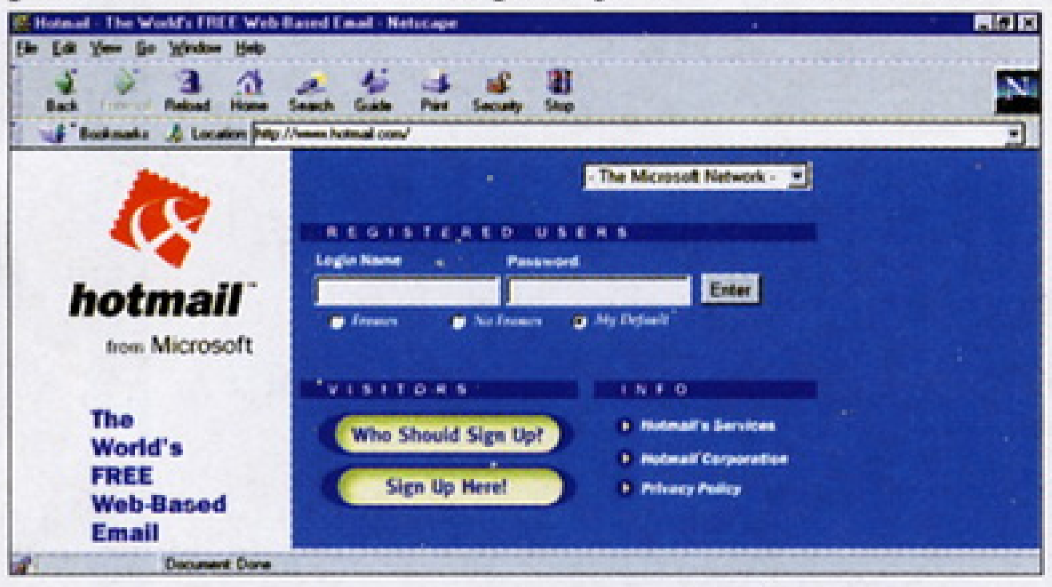
Ultima Online Gold – planuri

Origin are intenția de a scoate pe piață Ultima Online Gold în toamna acestui an, este un expension pack care adaugă un nou continent jocului și alte trăsături jocului care și așa este unul dintre cele mai mari jocuri online de RPG.

Printre noutăți se numără noi monștrii, peșteri, temnițe, se spune de asemenea că noul continent nu va avea prea multe orașe, ci numai locații importante cum ar fi centre de comerț și bănci, majoritatea design-ului orașelor va fi lăsat pe seama jucătorilor. Cei ce vor să beneficieze de pe urma noului CD vor avea nevoie de Ultima Online original, iar cei ce au deja jocul nu trebuie să cumpere noul CD, dar nu vor putea accesa noile facilități.

Hotmail E-mail cu peste 13 milioane de clienți

Serviciul e-mail preluat de la Microsoft are, conform datelor proprii, cea mai mare rată de acces dintre toate serviciile asemănătoare. Numărul clienților a ajuns între timp la circa 13 milioane. Ei obțin gratuit o adresă e-mail constantă, care este păstrată și în cazul în care se schimbă locuința sau provider-ul Internet. Adresa personală de e-mail este protejată



cu o parolă. Hotmail susține și lucrul cu fișiere codificate cu MIME sau UUENCODE.

Conform declarațiilor companiei, *Hotmail* este momentan serviciul e-mail gratuit cu cea mai amplă „audiență".

CD-ROM-uri Auto Balancer împiedică vibrațiile

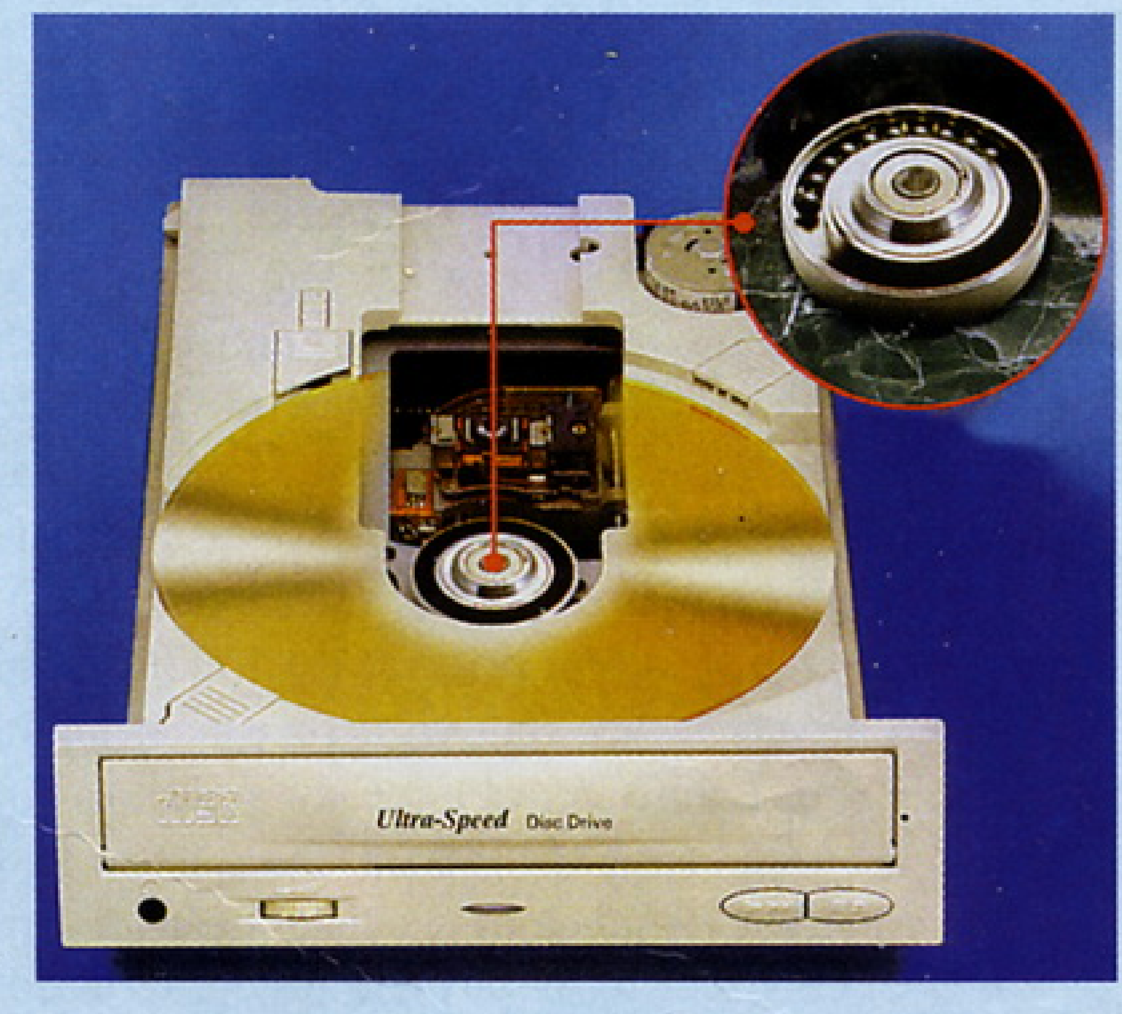
Din cauza faptului că unitățile CD-ROM rotesc CD-ul cu o viteză foarte mare, apare descentrarea, și anume în momentul în care gaura nu se află exact în mijloc sau dacă masa discului (prin aplicarea unei etichete, de exemplu) este distribuită inegal. În cazul în care CD-ul este descentrat, unitatea începe să vibreze din ce în ce mai tare, în funcție de viteza de rotație.

Descentrarea CD-urilor pune în pericol și alte componente ale PC-ului. În afară de zgomotul din timpul rulării, această problemă poate duce la dereglarea capului laser. Ca urmare a propagării undelor, pot fi afectate și funcțiile altor componente ale calculatorului.

Până acum s-a încercat contracararea acestor vibrații prin poziționarea unității pe amortizoare de cauciuc și cu ajutorul unui rulment special. Unii producători de marcă au dotat, mai nou, unitățile 32X cu un mecanism genial, care se numește „Auto Balancer", iar acesta nu are nimic de-a face cu partea electronică a aparatului.

Pe arborele motorului sau pe rulmentul special amintit anterior, se află un rulmentul umplut pe jumătate cu bile, în care acestea se pot deplasa liber pe un canal. În momentul în care unitatea începe să vibreze în timpul accelerării, bilele se „plimbă". Ele se deplasează în acel canal, astfel că masa sistemului care se rotește se echilibrează. Bilele reacționează la orice dezechilibrare, vibrațiile sunt anihilate din start. Acest procedeu prezintă avantajul că nu este nevoie să fie micșorată viteza de rotație a unității.

Genial de simplu: vibrațiile unității pun în mișcare în *Auto Balancer* o serie de bile. Acestea se poziționează astfel încât elimină dezechilibrarea.



Philips Imagini tridimensionale pe LCD

Monitorul plat *7 View 3D-LCD* de la Philips afișează imagini tridimensionale.

În fața ecranului obișnuit se așază o suprafață cu lentile semicilindrice. Acestea dispersează imaginile în așa fel încât imaginea tridimensională poate fi văzută clar din diferite unghiuri. Monitorul plat de la Philips afișează imaginile tridimensionale cu ajutorul unor lentile semicilindrice. Prețul nu a fost încă stabilit.

Informații suplimentare: www.philips.com/research/resl-abs/prl/3dlcd



Swatch Ceas de mână cu telefon

Swatch a dotat pentru prima oară un cronometru cu un telefon. *Swatch Talk* este denumirea noului aparat. O simplă rotire a încheieturii mâinii și imediat pot fi purtate convorbiri telefonice. Este însă vorba despre un prototip. Abia la începutul lui 1999 va fi realizat în producție de serie. Prețul încă nu a fost stabilit.

FLASH NEWS

Probleme cu jocurile?

În curând veți putea procura de la site-ul Game Guides.com toate cheat-urile, tips-urile, soluțiile și salvările pe care le-ați visat vreodată. Accesul fișierelor se va face de pe harddisk (după download), deci mult mai repede decât direct de pe Net.

O nouă revoluție în comunicații

Sistemele de sateliți de comunicații, cum este Iridium de exemplu, vor avea un impact major asupra pieței globale a telecomunicațiilor. Acestea vor permite oamenilor să fie în legătură directă prin telefon sau pager în orice punct al globului.

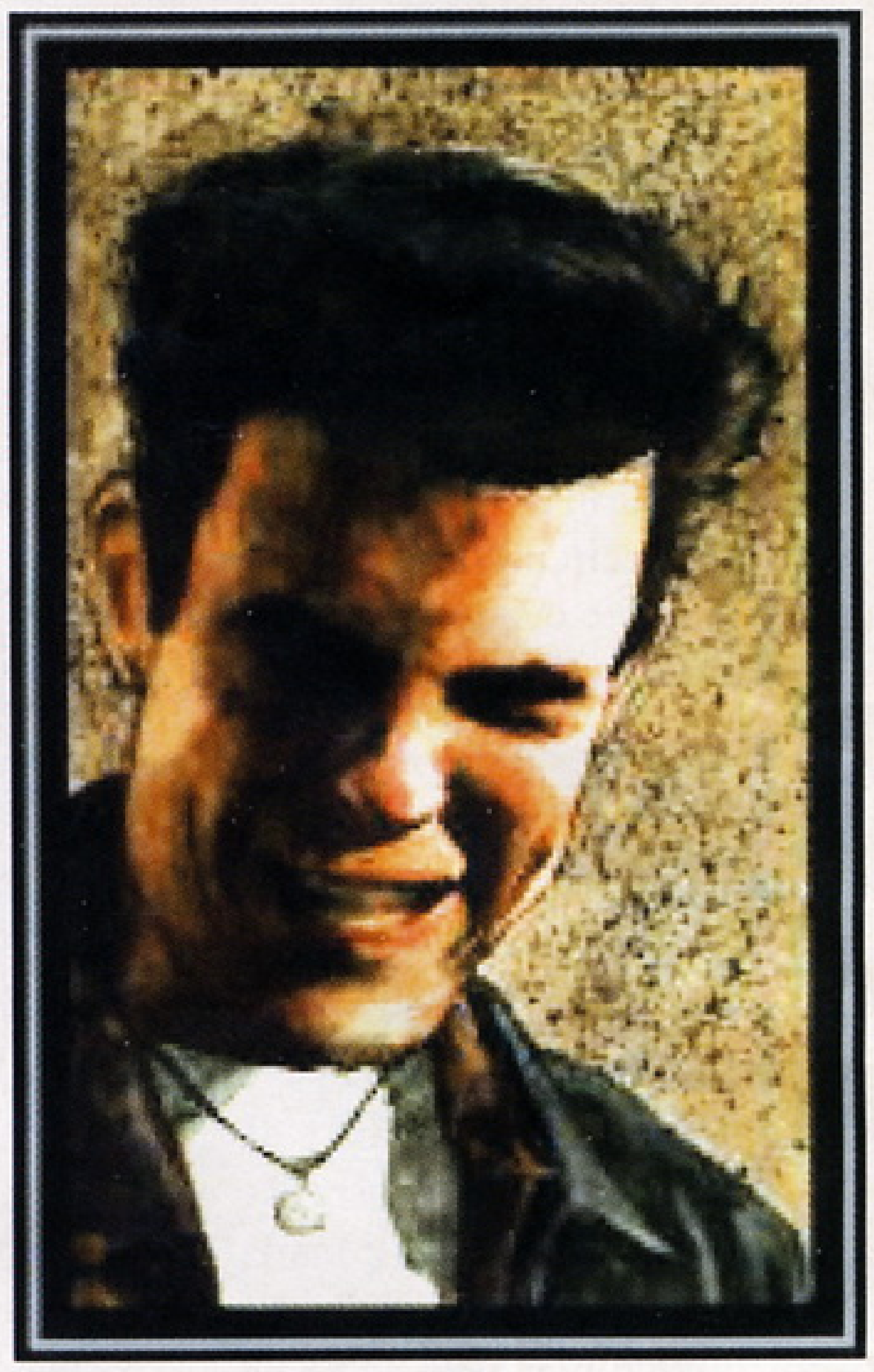
Timpuri bune pentru producătorii de soft

Barometrul foarte sensibil al bursei de pe Wall Street a înregistrat o creștere a acțiunilor Microsoft, după căderea dramatică cauzată de acțiunile antimonopol ale Departamentului de Justiție al SUA. Revenirea se datorează credinței că prețurile scăzute ale PC-urilor sunt o veste bună pentru producătorii de software în general și de asemenea, că acțiunile justiției sunt doar o amenințare vagă la adresa poziției Microsoft.

Symantec + IBM = antivirusi

Cele două companii americane Symantec și IBM vor lansa pe piață o nouă familie de produse antivirus. Acestea vor fi destinate companiilor și vor fi comercializate sub brand-name-ul Norton Anti-Virus.

Max Payne



Vâlvă pe Internet şi în rândurile gamerilor! De ce? ...Vine ultima noutate în materie de jocuri a celor de la *3D Realms*!

Într-un New York al zilelor noastre, întunecat, plin de crime şi violuri, cu străzi lăturalnice unde mafia clădeşte pentru oraş un viitor întunecat, un erou, un poliţist ca-n filmele clasice, se decide să facă ordine. Numele său *Max Payne*. Destinul său?.. Va fi decis de gameri, adică de voi.

Jocul se vrea a fi un fel de roman poliţist cu o intrigă bine pusă la punct, cu crime şi evenimente spontane, aleator alese de computer, un scenariu excelent, cu legături mafiote mai ceva ca în Caracatiţa, în care mai marele gangsterilor este *Lupino,* un om lipsit de scrupule şi interesat doar de bani. Dar mai bine să vedem despre ce este vorba în ...

Max Payne: The Story

„Desigur ... eşti omul lui Lupino dar dacă nu te dai jos din maşină rapid o să ai ocazia să faci o ultimă plimbare cu maşina asta atât de modernă ...doar că vei sta în porbagaj!" Cel cu care vorbeşte Max este şoferul personal al lui Lupino care acum se află în faţa intrării de la hotelul şefului. Stă cu mâinile la piept împachetat într-un costum de parcă ar fi gata de pus într-un coşciug. Din nefericire blochează intrarea lui Max în hotel arătându-i subtil de sub sacou o armă ... ceea ce nu este tocmai inteligent din partea lui pentru că la urma urmelor Max n-are să se întoarcă şi să plece speriat ci va reuşi cumva să fraierească gorila lui Lupino. Este întuneric şi ninge cu fulgi mari. Max stă rezemat de Maşina lui Lupino în faţa hotelului.

N-a fost o zi tocmai fericită pentru Max după cum vă puteţi da seama. De câteva luni lucrează la acest caz sub acoperire şi se apropie tot mai mult de centrul afacerii murdare. Desigur, a trebuit să facă nişte cascadorii destul de periculoase pentru a-i păcăli pe gangsteri dar asta este, astfel de probleme vin odată cu meseria de poliţist.

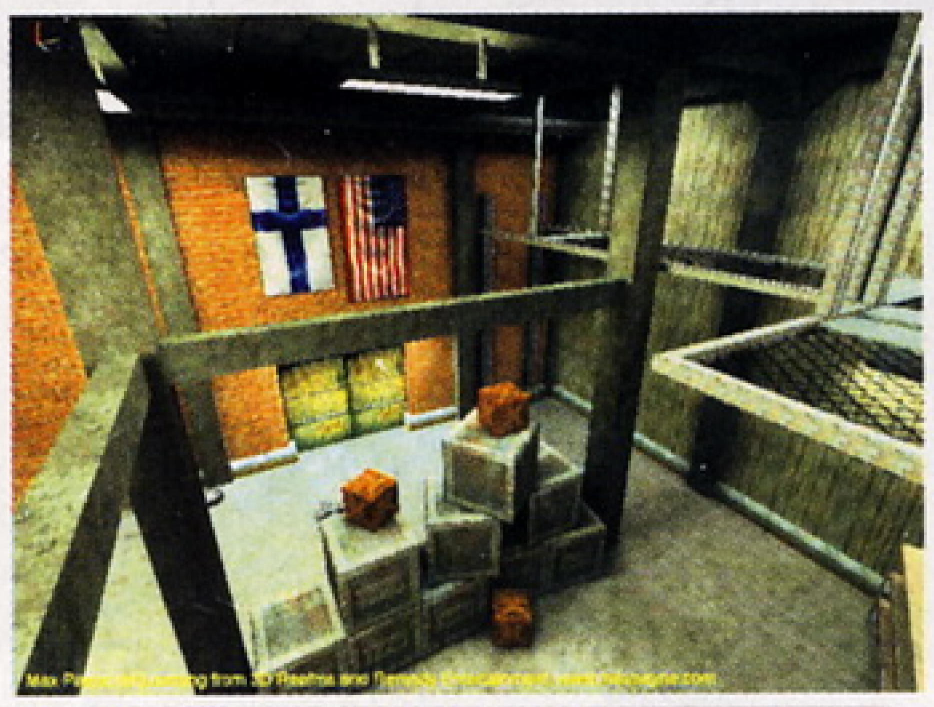
Şeful, dar şi prietenul cel mai bun al lui Max, Alex Balder, a fost ucis, iar în urma evenimentelor ce au rezultat din această crimă, acoperirea lui Max a fost distrusă (fiind chiar el acuzat de crimă, va avea şi poliţia pe urmele lui). Lucrul cel mai inteligent pe care ar putea să-l facă Max acum, având în vedere că toată mafia e pe urmele lui, ar fi să părăsească oraşul cât mai repede. Problema este că Max nu a crezut niciodată în "a face cel mai inteligent lucru". Oricum nu este prost şi ştie ce-l aşteaptă. Pe de o parte are de înfruntat o armată întreagă de gangsteri care se pregătesc să-l prindă şi se înarmează până în dinţi, dar pe de altă parte a venit momentul plăţii datoriilor şi de a face ceea ce trebuie făcut. Lui Max nu prea îi pasă care sunt sorţii, nu are nimic de pierdut, va juca rapid şi fără să-i pese de nimic. Ceea ce nu se poate spune şi despre omul lui Lupino: „ Mişcă-te *#cenzurat#*-le până nu te fac mâncare pentru câini. Dispari şi nu mă mai călca pe nervi!" spune gorila fără să aibă intenţia de a face vreo mişcare. Ar fi în stare să-l înjure până în zori, asta dacă nu-l va face Max să tacă, şi, sincer, nu este nimic în lume ce i-ar face mai multă plăcere lui Max decât să-i facă felul. După ce a suportat cât a suportat, Max e aproape să explodeze de atâţia nervi. „Da,da...eşti un tip mare, nu? Dar asta nu înseamnă că mă sperii ci doar că va trebui să-ţi facă o



The one and only Max Payne! Un James Bond al străzilor lăturalnice ... cine ştie, poate îi cunoaşte pe cei de la Back Street Boys şi face rost de nişte autografe, nu?



Nu ştiu dacă multora le plac metrourile sau New York-ul, dar eu abia aştept să mă plimb prin astfel de spaţii. Va trebui însă să mai avem răbdare până la lansarea jocului



Importanţa americanilor este omniprezentă. Până şi steagurile lor sunt mai lungi decât cele ale altor ţări. Dar să nu căutăm nod în papură – ce, bambusul n-are?



Subsolurile ... ei bine subsolurile nu sunt tocmai reale... adică ce, în New York nu sunt ţevi fisurate, bălţi şi şobolani?

groapă mai mare!" Acesta este Max, plin de replici pe măsura oricărui criminal pe care l-ar înâlni.

Astfel de evenimente se petrec prin New York-ul de azi unde viața este crudă, condițiile de supraviețuire aspre, iar justiția o faci tu, cu mâna ta. Max își spune replica foarte cinic, ca de obicei de altfel, iar când înjură parcă scuipă foc, ochii îi lucesc de mânie și tot felul de cuvinte îi ies din gură (fie ele și biblice, dar în anumite „contexte").

Gangsterul se pregătește să-și scoată arma dar Beretta lui Max îl transformă într-un sac de carne chiar înainte ca acesta să îmbrățișeze pavajul. O dâră de sânge se prelinge în zăpada albă, iar Max poate auzi în depărtare cântecul sirenelor de poliție ce se apropie tot mai mult pentru a-l prinde. Înseamnă că va trebui să facă ce are de făcut cât mai repede posibil, așa că scoate un zâmbet demonic și pleacă încărcându-și Beretta. A fost o zi proastă, dar noaptea este doar la început și norocul... ți-l faci singur. Năpustește plin de furie pe ușa hotelului, intră în holul plin de gangserii înarmați și însetați de sânge, unde arma lui începe să se descarce plină de furie. Max va duce la capăt totul și va închide toate conturile în acest mod.



Astfel au prezentat cei de la Remedy Entertainment intriga și întreaga poveste din Max Payne gamerilor și celor de la 3D Realms



What's Behind the Story and Who?

Max Payne este un 3D shooter la persoana a treia pentru publicul adult(!). Două poziții ale camerei vă stau la dispoziție pentru a ilustra cât mai bine New York-ul de azi și acțiunea jocului. Poziția „cinematică" din joc îți oferă posibilitatea de revedea scenele dramatice fie dintr-un colț întunecat al străzii, fie din vârful unui zgârie nori. O mulțime de arme ultra-realiste vă vor sta la dispoziție pentru a

Personajele au o personalitate bine definită care nu se va repeta de la unul la altul, iar mișcările vor fi caracteristice. Ai la dispoziție și un editor de nivele. Sistemul de iluminare din joc va fi foarte real, poate cel mai reușit de până acum. Lumina va crea umbre în timp real, în concordanță cu mediul înconjurător.

Pentru a asigura de calitatea extraordinară a graficii, jocul va rula numai cu suport Direct 3D, plus suport pentru majoritatea acceleratoarelor grafice.

Jocul se constituie dintr-o călătorie prin New York, iar thrillerul îi va pune pe jucători să ghicească ceea ce se va întâmpla până la sfârșit. Jocul te plimbă de la cel mai întunecat colț a celei mai lăturalnice străzi din New York, până la cel mai înalt zgârie-nori lăsând în urmă un șir întreg de cadavre, bălți de sânge și cartușe consumate.

3D Shooters Get Rich with a New Hero

Sunteți probabili familiarizați deja cu cei mai importanți eroi de la *3D Realms – Duke Nukem*, *Lo Wang* și *Talon Brave* (din Prey) – dar a mai apărut un nou erou care s-ar putea să-i depășească pe toți de până acum: *Max Payne*, cel pe care deja



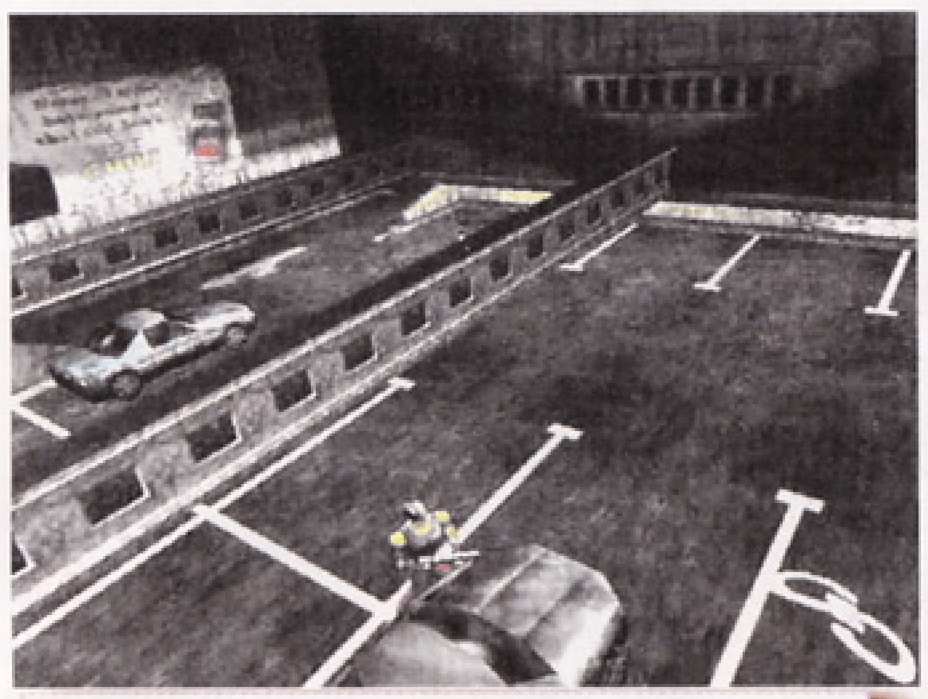
Un exemplar al speciei bad guys tocmai a coborât din mașină și după ce va muri se va urca probabil în ....porbagaj!

l-ați cunoscut. Cei de la *3D Realms* speră să-i uimească pe toți cu acest nou 3D shooter ce folosește o nouă tehnologie *E2*. Totul a fost ținut secret, iar ceea ce s-a discutat s-a discutat cu ușile închise. Până acum nici nu s-a decis măcar cine o să aibă onoarea de a fi „publisher". Ceea ce este



După cum vedeți sursele de iluminare din joc sunt de-a dreptul perfecte iar atmosfera pe care o redau este foarte reală.

foarte interesant, este noul engine care nu este nici o clonă de Quake sau Prey. Jocul a fost dezvoltat de cei de la Remedy Entertainment din Finlanda. Grupul care s-a ocupat de joc se ocupa înainte de demo-uri, dar Max Payne ar trebui să-l aducă sub lumina reflectoarelor. Membrii grupului au creat și Death Rally ceea ce probabil dovedește de ce sunt în stare (parcă îmi aduc deja aminte de cursele acelea frenetice). Cu tot secretul acesta mare ce învăluie jocul Max Payne (nume ce derivă de la Maximum Pain adică suferință la maxim), se preconizează deja



Cel mai tare şi mai tare din parcare şi parcarea era...aproape goală.

lansarea în acest an dar, după cum evoluează jocurile şi tehnologia nu ne-ar mira să fie amânat, mai ales că se vrea perfecţiune.

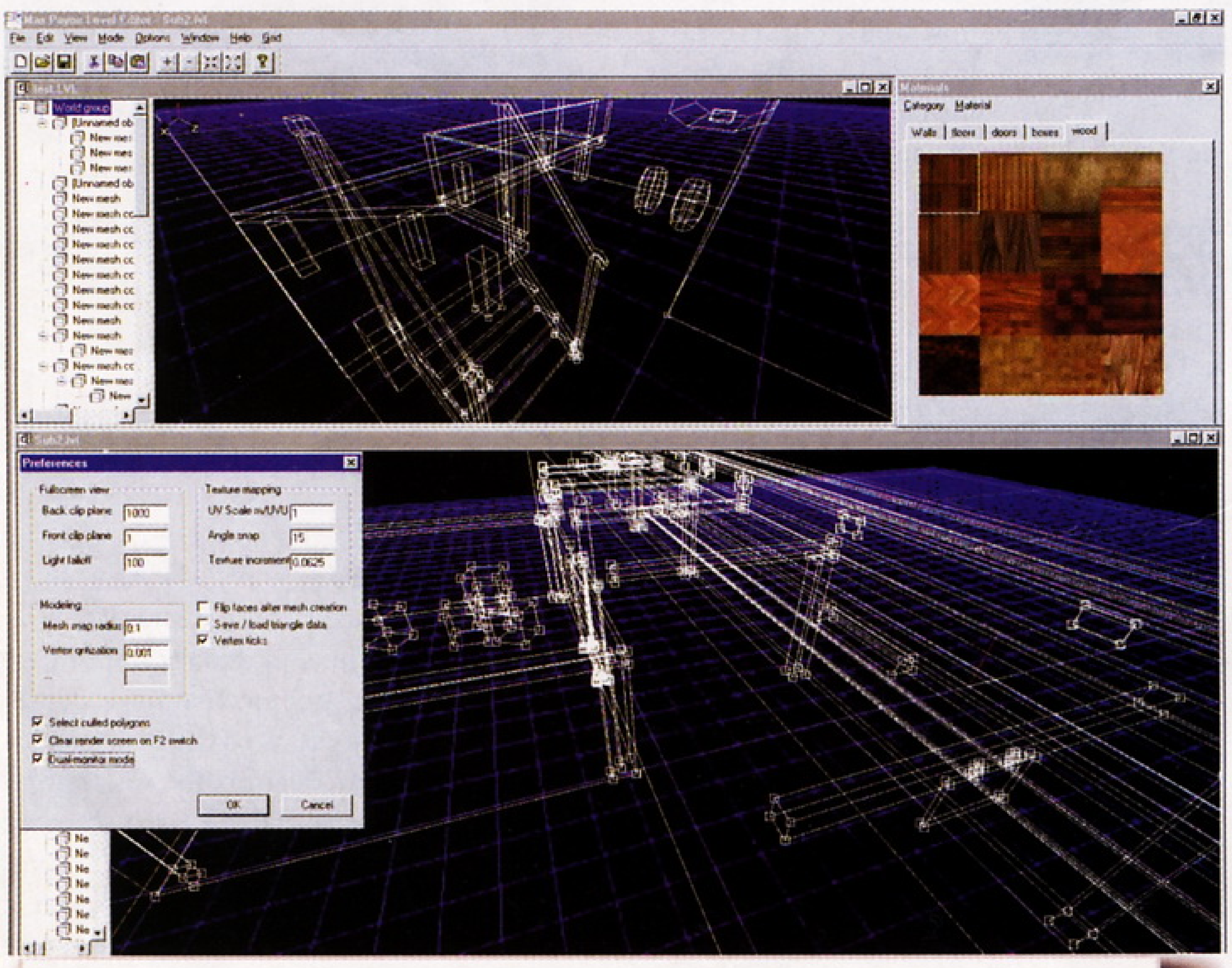
Matriţele celor de la *3D Realms* sunt prezente: un personaj de acţiune şi un mediu înconjurător interactiv, dar, în realitate, Max Payne are ceva mai multă creativitate în ceea ce priveşte tehnologia 3D. Prima şi prima întrebare care s-a pus în legătură cu Max Payne a fost de ce lucrează *3D Realms* la Max când mai au de scos pe piaţă Prey-ul. Această întrebare a fost adresată şi celor din echipa care se ocupă de joc (mai precis lui Scott Miller şi George Broussard) iar răspunsul a venit foarte rapid şi la subiect. Max n-are nimic de-a face cu Prey, sunt două jocuri total diferite. Echipa finlandeză a prezentat celor de la *3D Realms* intriga jocului prin intermediul unor benzi desenate. Am fost surprinşi să-i auzim pe cei de la *3D Realms* vorbind despre o intrigă la joc deoarece, de obicei, comentariul lor la o astfel de întrebare este *„Da ... intriga va fi finalizată cu o zi înainte ca jocul să iasă pe piaţă.”* Ceea ce putem deduce din această îngrijorare în ceea ce priveşte intriga este faptul că jocurile vor avea de acum înainte un grad de realitate mai ridicat. Intriga este bazată pe ideea „ţi s-ar putea întâmpla şi ţie”.



Maşina care mănâncă foc...la propriu, adică tipul din imagine tocmai se pregăteşte să alimenteze bolidul...sper.

Să sperăm...

...că nu vom fi dezamăgiţi în urma promisiunilor făcute. Aşteptăm un joc cât mai dinamic, plin de crime, intrigi şi sânge. Un joc mult mai aproape de realitate, cu o grafică cât mai bună, chiar dacă va necesita un accelerator 3D (cei de la iD au anunţat că Quake-ul va ajunge la al treilea episod dar va fi 3DFx only) pentru că vrem nu vrem, trebuie să ne conformăm cu avansul tehnologic şi să ţinem pasul cu el. Sperăm că vom vedea jocul pe piaţă cât mai repede, ca să vă putem scrie şi un review şi să facem şi o critică pentru că, dacă ar fi să ne luăm după ceea ce ni se promite,... am avea numai jocuri perfecte peste tot.



Astfel se nasc nivelele din Max Payne şi, dacă veţi pune mâna pe joc, o să aveţi voi posibiliatea să construiţi nivelele voastre personale.



HA! Hands up! Adică tu ai îndrăzni să parchezi pe locul meu rezervat. Cât tupeu în ziua de azi!

Am trăit într-un paradis al jocurilor ceea ce nu trebuie să se întâmple, ne mai trebuie şi eşecuri numai pentru a avea un punct de referinţă pentru jocurile bune.

Max Payne se va ridica foarte probabil printre cele mai bune jocuri ale genului, prin ceea ce se spune că va oferi, dar să sperăm că cei ce lucrează la el nu o să facă aceeaşi greşeală ca cei ec au făcut Unreal-ul pentru că amânările nesfârşite îi cam deranjează pe gameri fie ei şi dornici de perfecţiune. Noi nu putem decât să le urăm mult succes.

Cam ceea ce dorim noi de la jocuri este să fie cât mai captivante şi atrăgătoare atât din punctul de vedere al graficii cât şi din cel al intrigii. Puterea pe care o are jucătorul trebuie să fie cât mai mare, fiecare joc trebui să se muleze pe personalitatea jucătorului şi finalurile să difere în funcţie de ceea ce a făcut jucătorul, astfel se va ajunge la un grad de realitate mai mare şi vom putea vorbi într-un fel de un film cu adevărat interactiv în care noi scrim scenariul şi replicile. Tot ce se mai poate spune este să vă luaţi o şepcuţă a la Spilberg şi: *Action!*

Sergio

Nota LEVEL

Producător:	3D Realms
Distribuitor:	Not Yet
Hardware:	Not Yet
Placă 3D:	Obligatoriu
Multiplayer:	Da
Platformă:	Win95
Data lansării:	1998 probabil

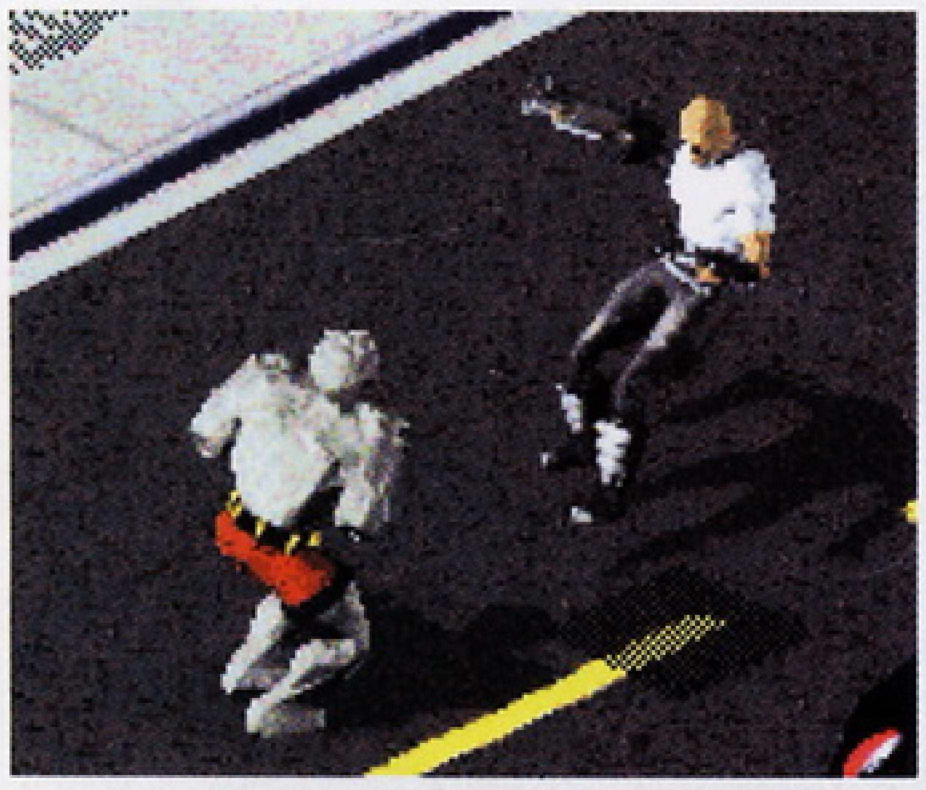


Guardians: Agents Of Justice

Un alt joc cu alieni? Cu magie şi alte lucruri din-ăstea? Naahh; de data aceasta va trebui să salvaţi Pământul de trei organizaţii malefice care intenţionează să-l distrugă. Iar asta va depinde de... cât de bine vă veţi controla personajele.

În general oamenii adoră jocurile în care apar supereroi şi alte asemenea personaje. Acest lucru se poate vedea foarte simplu din succesul pe care îl au revistele de desene animate. Astfel, Sim Tex a luat un comic book şi l-a transformat într-un joc pentru PC. O idee genială în care au fost implicaţi o grămadă de programatori şi designeri. Fiecare personaj a fost desenat mai întâi cu creionul, la fel ca şi locaţiile de altfel, pentru ca mai apoi aceştia să primească culoare şi „viaţă digitală". Folosind această metodă, producătorii au realizat rând pe rând toţi eroi din *Guardians: Agents of Justice*.

Jocul se află în producţie de peste 2 ani şi jumătate şi înfăţişarea acestuia s-a schimbat pe zi ce a trecut. Story-ul este unul des întâlnit în cazul unor jocuri ca acesta. Fiind conducătorul unei organizaţii, trebuie să recrutezi eroi şi să-i conduci în lupta împotriva altor trei organizaţii care vor să distrugă lumea pentru a instaura mai apoi propria lor ordine. Toată acţiunea se petrece undeva prin anul 2091, deci vom avea de-a face cu arme ciudate şi tehnologii de vârf. Grafica este pe 16 biţi, ceea ce înseamnă că totul este deosebit de bine realizat,iar imaginea este clară şi viu colorată.



Numai scântei nu ies din astfel de confruntări! Oricum, acţiunea jocului ar fi fost şi mai dinamică dacă totul s-ar fi desfăşurat în timp real.

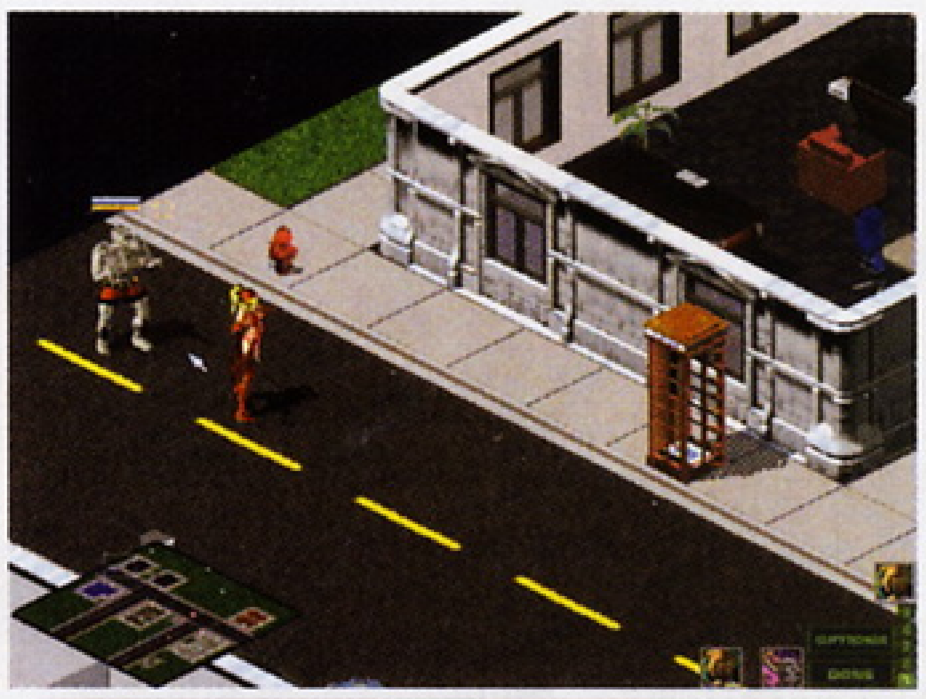
Salvaţi lumea de trei ori!

Organizaţiile pe care trebuie să le înfrunţi – Tech Lords, Claw şi Shadowyn – sunt fiecare amplasate în locuri diferite pe Pământ, având însă o reţea de comunicare foarte bine pusă la punct. Pe când aceştia îşi fac treburile murdare, gamerul trebuie să formeze o forţă a Binelui cu ajutorul căreia să combată toate activităţile ilegale şi malefice de pe întreg mapamondul. Ca şi tine, cele trei organizaţii sunt la început mici, mai apoi acestea se dezvoltă şi devin din ce în ce mai puternice, adunând resurse şi semănând teroarea. În modul campanie, gamerul trebuie să lupte în aproximativ 45 de misiuni (fiecare durează cam 15 – 30 de minute) împotriva forţelor Răului. Bineînţeles că aşa cum tu deţii super-eroi, aşa există şi în tabăra adversă eroi care, cu cât trece timpul, devin mai puternici. Super Villains-ii (eroii din tabăra adeversă) sunt cam numeroşi şi chiar dacă aceştia nu sunt la fel de performanţi ca cei pe care-i deţii tu, mulţimea acestora te copleşeşte adesea şi singura soluţie este să ataci în masă şi cu toate forţele.

Organizaţia ta se poate întinde pe toată suprafaţa mapamondului, forţele Răului făcându-şi de cap în general în propriile arii geografice (un aspect demn de luat în seamă când pui temelia unei noi baze). The Tech Lords au baza amplasată în America de Nord,



Un robot cu care nu e bine să glumeşti. Acesta este un model cu care Tech Lorzii se mândresc, fiind un adversar foarte greu de distrus.



Altfel ca în XCOM: harta se poate roti, astfel încât acţiunea se poate urmări fără nici un fel de probleme.

sunt dotaţi cu arme grele şi dispun de forţe automatizate (roboţi, maşini blindate etc.). The Shadowyn îşi fac de cap pe continentul asiatic şi sunt constituiţi în general din armate de ninja care au cunoştinţe de magie neagră şi sunt asemănători cu Yakuza de astăzi. Organizaţia Claw se întinde pe tot continentul european şi armatele acestora sunt alcătuite din mutanţi – au o mulţime de puteri şi sunt generaţi genetic având adesea înfăţişarea unor bestii. Fiecare organizaţie dă naştere mai întâi la o serie de băieţei răi numiţi Mercsi (aceştia vor reflecta puterile specifice organizaţiei respective). Apoi urmează Minionii care au puteri medii şi, bineîneţeles, după aceea urmează cei mai supăraţi inamici care sunt numiţi Super Villains şi Arch Villains. Deoarece organizaţiile dispun fiecare de puteri şi



Aici avem de-a face cu luptători ninja, care mai au şi prostul obicei de a se face uneori nevăzuţi.



Quake cu privirile sale ucigătoare are puteri nebănuite!

de tendinţe specifice, gamerul are rolul de a crea în fiecare misiune o echipă care să poată face faţă puterilor malefice. Succesul misiunilor depinde în exclusivitate de cât de bine şi de repede şi-a format gamerul echipa de eroi şi de cum i-a coordonat în lupta împotriva Răului.

La nivel strategic, jobul tău este acela de a pune temeliile unei baze şi de a recruta mai apoi eroi. Bineînţeles că succesul pe care-l vei acumula în timpul unei misiuni va atrage şi alţi eroi. La început trebuie să construieşti o fabrică prin care să poţi asigura suportul trupelor tale. În timp poţi construi şi alte clădiri care vor asigura mai apoi upgrade-ul eroilor tăi, iar spitalul tău poate fi transformat după o perioadă într-o adevărată fabrică de



Posibilităţile de realizare a unui erou sunt extrem de numeroase. Totul depinde de imaginaţia gamerului!

clonat eroi. Şi uite aşa poţi ajunge în final să domini o lume în care Răul pândeşte după fiecare colţ. Sincer să fiu, partea asta cu clonarea eroilor îmi place la nebunie, mai ales acum când americanii au început să cloneze oi, vaci şi alte asemenea vietăţi. Mă întreb ce s-o întâmpla dacă or începe ăştia să multiplice preşedinţi şi alţi oameni celebri. Ce ar însemna de exemplu să fie clonat un om ca Mircea Eliade? Hm, ce lume nebună!...

Gamerul dispune în joc de un War Computer care permite celui care joacă să urmărească activitatea diabolică a organizaţiilor. Totuşi, informaţiile pe care le primeşti sunt la limita bunului simţ şi sunt adesea nefolositoare în cadrul misiunilor. Interesant este că în joc mai există şi o forţă a poliţiei, care se află sub controlul calculatorului, şi care asigură preluarea unor acţiuni ca prinderea hoţilor şi jefuitorilor. Forţele de poliţie nu sunt prezente însă decât în zonele care au fost mai întâi „curăţate". Cu cât forţele tale se dezvoltă înveţi tot mai mult despre lumea bântuită de tot felul de roboţi, luptători ninja şi mutanţi. Astfel, există un grad de experienţă care joacă un rol important în toată povestea asta.

Cum să lupţi pentru a câştiga

Pe când story-ul şi modul de joc este deosebit de interesant, unul din cele mai interesante lucruri prezente în *Guardians: Agents of Justice*, sunt eroii şi abilitatea cu care este investit gamerul să manevreze personajele. Jocul dispune de 10 eroi (şi o surpriză); dacă original au fost concepuţi 18 eroi, numărul acestora a fost mai apoi redus pentru ca fiecare personaj realizat să se distingă bine de ceilalţi. Pe când puterile unui erou sunt aleatoare, forma corpului şi a look-ului nu se poate modifica. La început existau prea multe animaţii; fiecare personaj dispunea de peste 750000 de frame de animaţii. Însă toate acestea trebuiau puse pe un singur CD şi astfel, renunţând la cele două caracteristici de mai sus (posibilitatea de schimbare a look-ului şi formei personajelor) s-a ajuns la numai aproximativ 400000 de frame de animaţii. În plus, eroii nu pot fi complet personalizaţi, ceea ce asigură astfel o echilibrare a jocului. Acesta nu ar mai avea farmec dacă s-ar crea un personaj perfect care mai apoi să fie multiplicat în zeci de exemplare. În această situaţie acţiunea s-ar fi rezumat la realizarea unui singur personaj care să fie perfect în



Misiunile se desfăşoară pe o varietate foarte mare de teren. De la tundră până la deşert, totul există aici şi de abia aşteaptă să fie „digerat"!

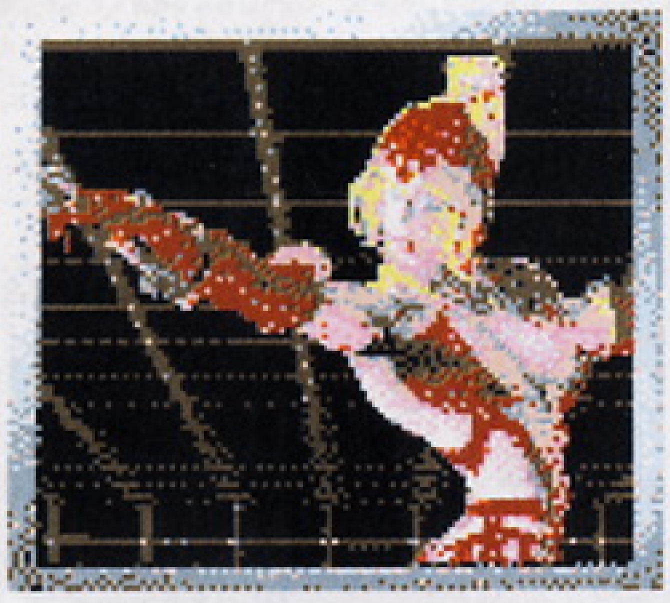
funcţie de misiune şi, după aceea, pentru a duce misiunea la bun sfârşit, ar fi fost deajuns ca acesta să fie clonat. În schimb, în joc există peste 70 de puteri unice care pot fi atribuite unui singur erou. Astfel, unicitatea eroilor din Guardians constă în mixtura forţelor pe care le deţine fiecare în parte. Pentru a face lucrurile şi mai interesante, producătorii s-au gândit la realizarea unui mod de a realiza personajele astfel încât fiecare să aibă o anumită esenţă: fiecare caracter trebuie realizat în funcţie de 8 – 11 puteri. Iată deci cum ia naştere un erou şi trebuie să recunosc că modul acesta este ingenios şi deosebit de interesant. Guardians oferă în acest sens un model destul de complex şi original de formare a eroilor. Gamerul a trecut de stadiul în care conducea numai atacurile, acum trebuind să judece mai întâi lucrurile şi, mai ales, să intre un pic mai adânc în „genetica digitală".

Totuşi, în Guardians fiecare personaj are şi nişte valori standard. În funcţie de opţiunea



Cine poate oare rezista în faţa unei asemenea trupe de... superoameni? Sincer să fiu, mi-e cam milă de adversar.

gamerului, fiecare personaj poate fi ales așa cum e sau.... vrei ceva mai deosebit? OK, atunci va trebui să joci rolul unui mic zeu care realizează personaje după cum îl duce imaginația și... creierul. Așadar Guardians conține o serie de elemente care solicită din plin gamerul, făcându-l astfel să se implice un pic mai mult în acțiunea și desfășurarea poveștii.



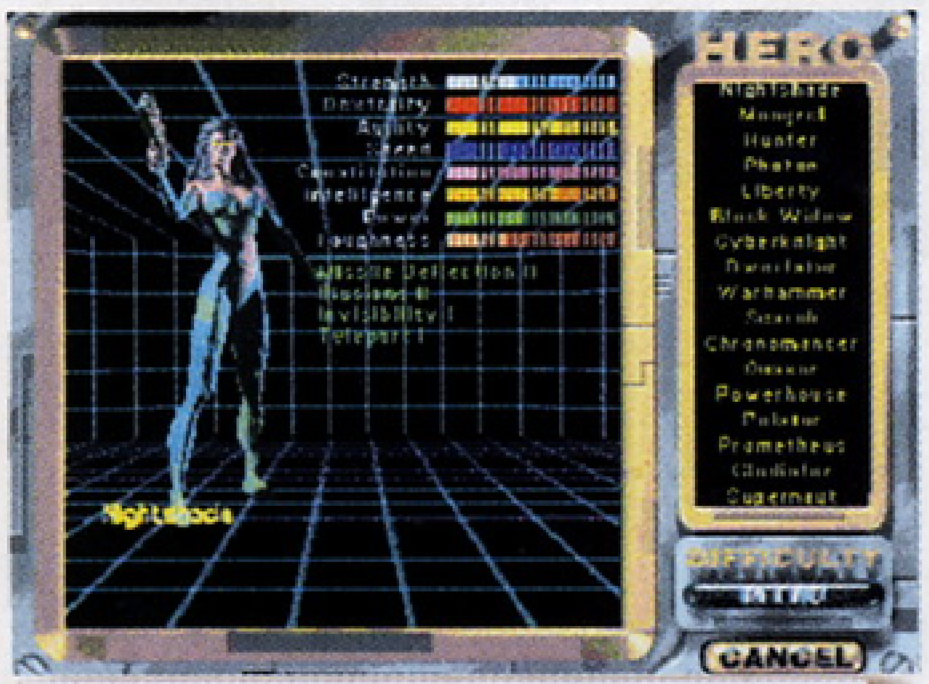
Jos cu toți inamicii

Odată ce ți-ai făcut o echipă și ai găsit și o misiune adecvată te poți apuca de „treabă". Pentru a transporta trupele trebuie să folosești fie aeroplane, fie teleportoare. La bază mai trebuie lăsați însă și o serie de eroi pentru a o păzi. *Guardians: Agents of Justice* conține o varietate de misiuni și locații. Pentru a face lucrurile mai dinamice, AI-ul generează o multitudine de situații în care gamerul este



Pe hartă se poate observa cum un aeroplan îndesat cu eroi a fost trimis să lupte în Europa – pe tărâmul regatului Claw, unde-și fac de cap mutanții de toate felurile.

nevoit să intervină. Astfel, cele trei organziații malefice vor încerca tot timpul să ajungă la bani prin spargerea unor bănci sau vor vrea să distrugă bazele tale militare prin raiduri neașteptate. În alte misiuni trebuie să răpești pe cineva sau să conduci asalturi asupra bazelor inamice, trebuie să asasinezi personalități, să organizezi ambuscade... În total există peste 60 de tipuri de misiuni distincte. Acțiunea lor poate fi de șase feluri



Eroina Nightshade este gata de acțiune! Personajele pot fi create după închipuirea fiecăruia.

variind de la cele de rutină până la cele de natură critică. Cu cât avansezi mai mult în joc, cu atât crește gradul de dificultate, importanța misiunilor și bineînțeles, premiile (dacă câștigi) sau penalizările (dacă ratezi sau sari peste o misiune). Misiunile sunt turn – based (adică „eu mut – tu muți"), modul de joc deosebindu-se totuși de celelalte produse de acest gen prin faptul că, după ce se mută și i se spune unui personaj să facă un anumit lucru, acela își continuă acțiunea comandată chiar și în timpul mutării adversarului.

Varietate amețitoare



Majoritatea misiunilor se desfășoară în mediul urban, însă mai există și alte tipuri de teren: tundră, junglă, mediu vulcanic sau temperat. Hărțile sunt la fel ca în X-COM, izometrice și semi-aleatoare. Spre deosebire de X-COM, hărțile pot fi rotite, astfel încât nu vor exista niciodată probleme de urmărire a desfășurării acțiunii. Un alt aspect interesant este faptul că diferitele clădiri pot fi distruse după cum dorește gamerul; plăcute la vedere, astfel de distrugeri pot avea și repercursiuni: distrugi un acoperiș și toți inamicii aflați sub acesta vor muri sau, cel puțin, vor fi răniți grav. Ar trebui să fiți însă atenți, pentru că la fel cum mor inamicii, mor și eroii tăi și civilii. Așa că, dacă distrugi prea mult într-o misiune s-ar putea să-ți scadă faima.

După ce am vorbit atâta despre cum se desfășoară jocul în modul single-player, a sosit momentul să spunem câteva cuvinte și despre modul multiplayer. În rețea se pot „bate" până la șase utilizatori, aceștia putând juca împreună într-o campanie cooperativă. Sau, doi jucători pot lupta head-to-head în modul Battle Royale. În modul cooperativ, fiecare jucător intră în pielea unui singur erou. Inițiatorul jocului devine și conducătorul unei echipe și este de asemenea responsabil de a gestiona activitățile strategice și de a alege misiunile. În plus, există un mod chat care permite jucătorilor să comunice între ei. Din păcate nu există nici o opțiune de a lupta într-o singură misiune, aleatoare, iar campania multiplayer va fi mai scurtă .

În modul Battle Royale două echipe de eroi se confruntă una cu cealaltă. Jucătorii



Pe străzile orașului domină noua ordine. Acum eroii sunt mai căutați ca oricând.

pot importa chiar și echipe existente în jocurile single player sau, utilizând puncte de referință stabile, pot construi noi echipe. De aici, echipele sunt mutate pe un câmp de luptă unde-și pot face de cap.

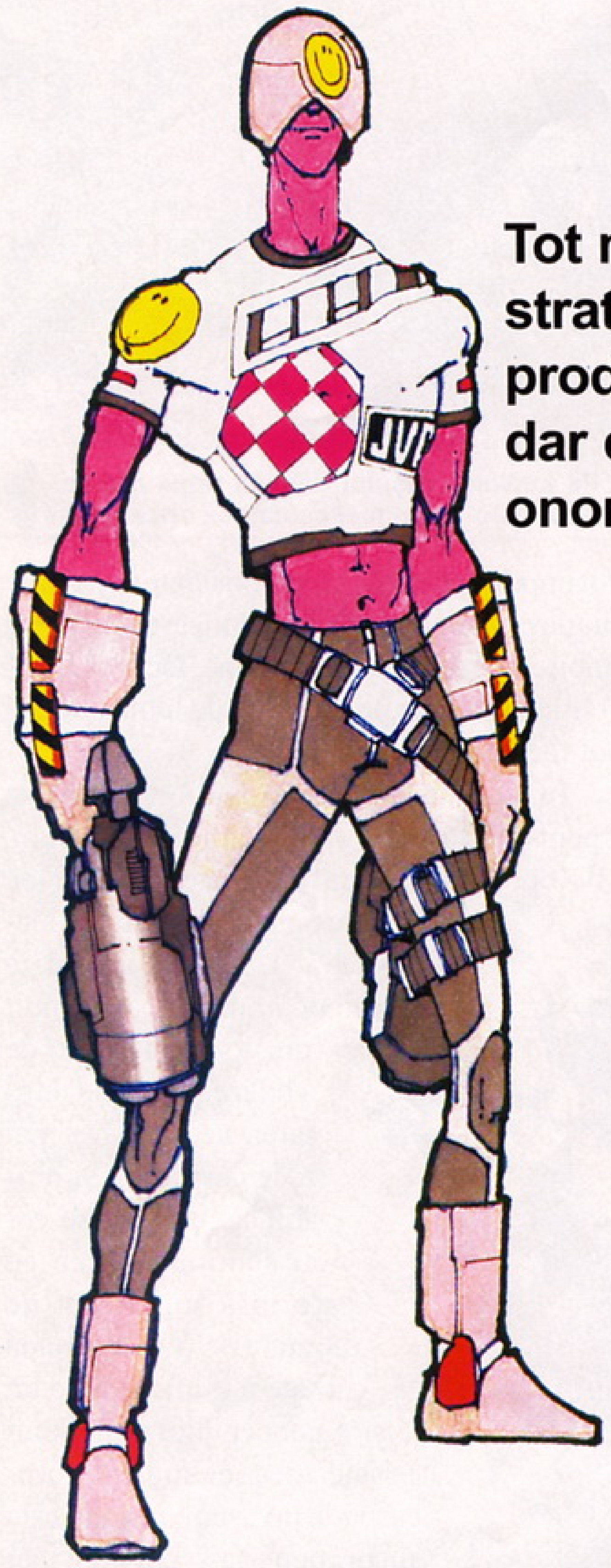
În nici un caz nu poți lua în Guardians: Agents of Justice rolul „celor răi" (oricum, Microprose a anunțat o urmare a acestui joc care va fi și „mai întunecată"). Jocul promite deocamdată foarte mult din toate punctele de vedere. Până la lansarea acestuia va mai trece ceva timp și probabil că lucrurile se vor mai schimba. Ceea ce este însă important de reținut este o foarte bună calitate a graficii, precum și a conceptului și acțiunii în sine. Ideea de strategie turn-based la un asemenea joc este un pic deplasată, era mult mai frumos dacă lucrurile se petreceau în timp real. Oricum, pe lângă diferitele acțiuni ce trebuie supravegheate și coordonate de gamer, mai există și condiția primordială de a gestiona resursele. Fără resurse nu poți pune temeliile unei baze militare, iar fără aceasta jocul nu se poate desfășura. În plus, există o multitudine de idei și elemente noi, ceea ce poate garanta succesul lui *Guardians: Agents of Justice*. Chiar și modul multiplayer este deosebit de atractiv: gameri pot „intra" chiar în pielea eroilor din joc. Probabil că dacă diferitele misiuni ar fi puse cap la cap ar ieși de aici un adevărat comic book. Așa că, să-i dăm bice în noua eră ce domină lumea în anii 2091.

Mr. President

Nota LEVEL

Producător: Sim Tex
Distribuitor: Microprose
Multiplayer: Da
Platformă: Win95
Data lansării: Neprecizată

Lunatik

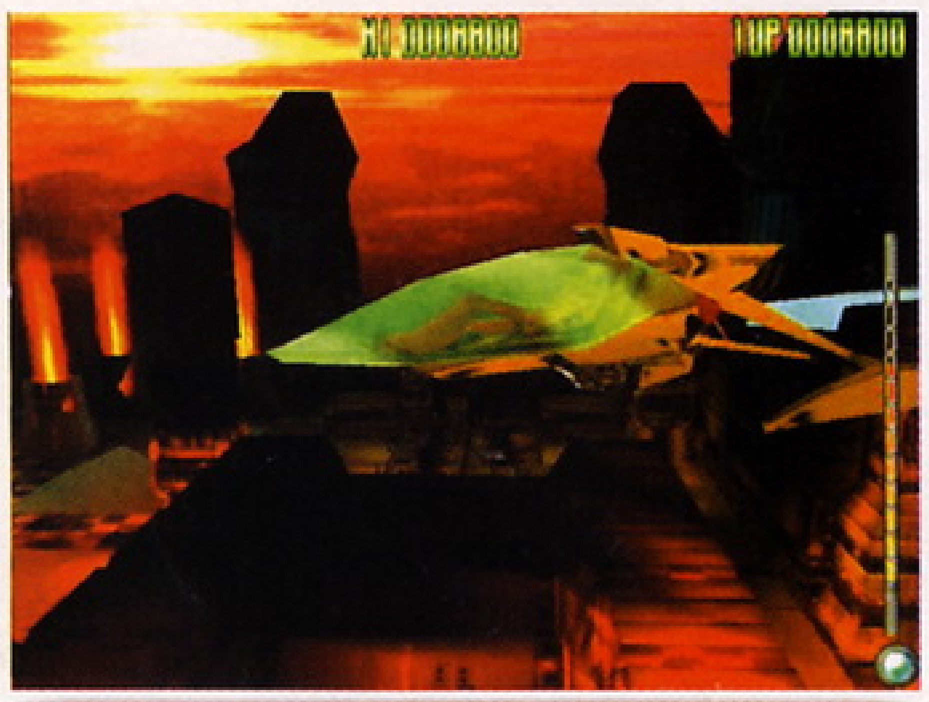


Tot mai des este amintit faptul că suntem invadaţi de strategii, una mai complexă decât cealaltă. Mai există totuşi producători care şi-au propus crearea unor jocuri simple, dar cu o jucabilitate mare. Dintre ei, în acest număr ne onorează cu prezenţa cei de la *Pure Entertainment*...

În primăvara anului 1996 s-a constituit o echipă formată din foşti membri ai companiei *Intelligent Games*, care a lansat *Sim Island* şi *Azraels Tears*. Alături de ei au venit şi foşti angajaţi ai renumitei firme *Sony*. Împreună au format *Pure Entertainment*. La şase luni de la apariţie, în perioada august/septembrie, noua companie a semnat două contracte extrem de interesante, unul cu *Psygnosis* pentru *Respect Inc.*, iar celălalt cu *Eidos* pentru *Lunatik*. Pentru moment, după mai mult de un an şi jumătate, 23 de persoane lucrează la *Lunatik* şi *Respect Inc.*, precum şi la un proiect secret pentru Playstation şi N64.

Cei de la *Pure Entertainment* şi-au propus să producă nu numai jocuri bune, ci şi inedite, cu o jucabilitate adevărată. Titlurile anunţate aparţin genului arcade mai mult decât oricărui alt gen. În concepţia lor, pentru ca o companie mică să supravieţuiască nu trebuie să încerce ceva ce a reuşit pe piaţă cu un an în urmă, ci să pună în aplicare idei noi, care să fie copiate anul următor de celelalte companii. *Pure Entertainment* şi-a focalizat atenţia asupra genului arcade/action. Lunatik este cu siguranţă un arcade blaster, acel tip de joc care, odată instalat pe consolă/PC, îl determină pe utilizator să îl joace 5 minute, apoi o oră, apoi o lună. Celulele nervoase nu sunt antrenate în procese de gândire prea complexe. Dimpotrivă, *Respect Inc.* este axat mai mult pe latura strategică, dar nici partea de arcade nu a fost ignorată.

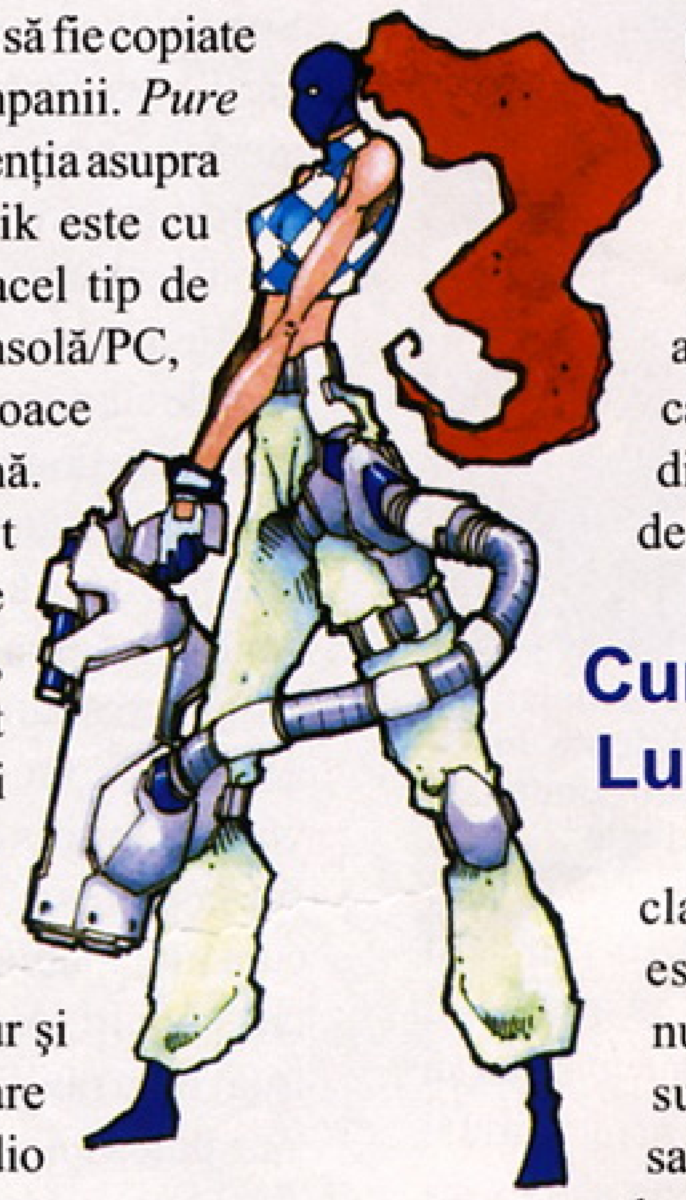
Lunatik a fost creat în mare parte cu 3D Studio 4, pur şi simplu pentru că, la data la care a început lucrul la joc, 3D Studio Max nu apăruse încă.



Obiectul ascuţit din faţă este deosebit de periculos. Şi totuşi, merită să-l distrugeţi. După aceea poate fi folosit pe post de aparat de ras.

Punctele forte

Trăim o epocă în evoluţia jocurilor în care a apărut sindromul întoarcerii la ideile din trecut. Foarte multe firme actualizează idei ale anilor '80, iar piaţa este invadată de retro-uri. Şi *Lunatik* intră în limitele acestei categorii. Totuşi, cei de la *Pure Entertainment* sunt convinşi că nu au produs un retro, ci un joc în care elementele de „modernitate", cum ar fi libertatea de mişcare în toate cele 360 de grade, abundă. *Lunatik* este cu adevărat un joc 3D. Producătorii declară că nu au încercat să creeze cel mai rapid 3D engine, ci să ofere o jucabilitate cu adevărat remarcabilă. Dar nici din punct de vedere al graficii situaţia nu este prea sumbră, pentru că, din întâmplare, *Lunatik* chiar are unul dintre cele mai rapide enigne-uri 3D.



Versiunea de PC a avut întâietate, pentru că la început compania nu avea în dotare un Playstation Kit, dar acum versiunea pentru PSX este deja în stadiul de finisare. Diferenţele dintre cele două versiuni sunt minime. Varianta de PC va rula doar pe un calculator din ultima generaţie, la o rezoluţie de 640x480 la 30 de cadre pe secundă. Pe PSX jocul va rula la aceeaşi viteză, dar la rezoluţia de 512x256, aceasta fiind şi deosebirea principală. Aspectul, jucabilitatea şi grafica sunt identice.

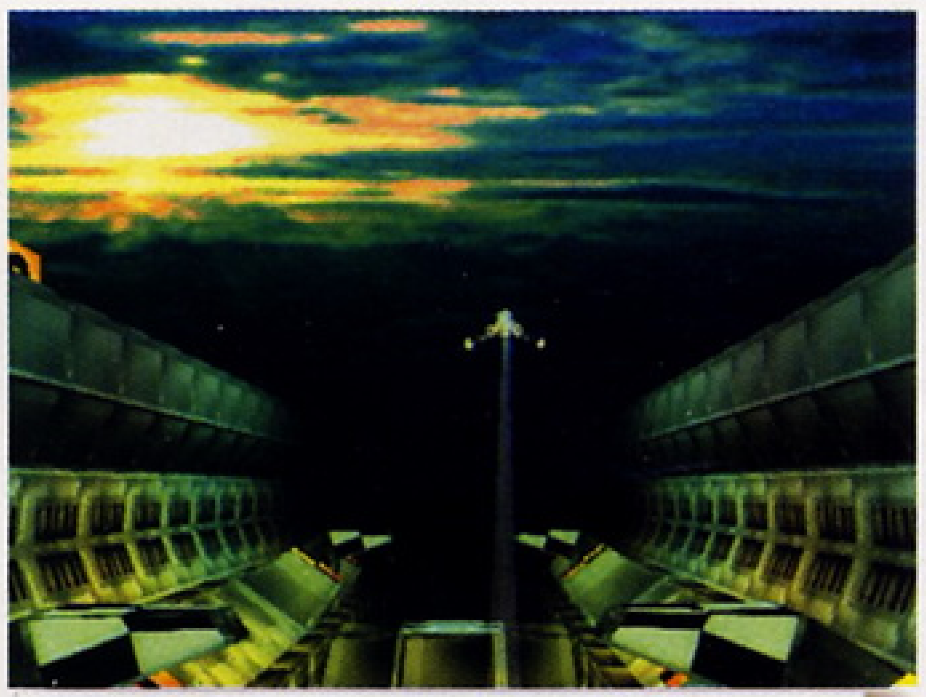
Lunatik a fost programat cu uşurinţă pentru ambele formaturi, dar nu se poate spune acelaşi lucru despre *Respect Inc.*, care a ridicat anumite dificultăţi din cauza restricţiei la cei 2 mega de memorie ai unei console.

Curs de Lunatikologie

Scenariul din *Lunatik* este deja clasic, post apocaliptic. Lumea este distrusă de un holocaust nuclear şi de pe toate continentele sunt trimise în spaţiu planete-satelit, „luni" produse de oameni, destinate stabilirii unor noi civilizaţii. În cele din urmă este formată o coaliţie, ale cărei planuri de expansiune vizează preluarea majorităţii acestor planete şi recolonizarea lor cu o formă de viaţă creată în acest scop. Însă visurile de dominaţie nu se limitează doar la nişte sateliţi artificiali, ci



Reclamă pe 3DFx! Cine îşi poate dori mai mult?



Fixul tuturor jocurilor de space-combat: goana nebunească prin şanţuri supertehnologizate. Cred că totul a început cu Star Wars...

cuprind şi asaltarea Pământului însuşi, care se află în plin proces de repopulare. Toată această tevatură poartă denumirea de *Lunatik war*. De partea cealaltă a baricadei se află patru personaje, singurele capabile să înfrângă coaliţia şi să pună capăt războiului: *Legion*, un fost mercenar care intenţionează să rezolve anumite neînţelegeri din trecut; *Cara*, o frumuseţe... spaţială; *Lola*, fiica unui fost conducător; *Che*, interesat doar de bani, gloria lăsându-l perfect rece. Jucătorul alege unul dintre aceste personaje, alături de care va zbura



Ţepeş nici în vis nu a văzut asemenea poligoane...

prin peisaje mai mult sau mai puţin exotice, prin oraşe, nivele subacvatice, păduri, închisori. Pe măsură ce înaintează, jucătorul va colecta diferite obiecte (când nu va fi prea ocupat cu distrugerea inamicilor). Deviza acestui joc este vechiul, dar atrăgătorul „*kill'n'destroy*". Pentru a întări regula, la sfârşitul fiecărui nivel au fost plasaţi arhicunoscuţii monştri cu titulatură de *boss*, care vor aparţine în exclusivitate categoriei grele: roboţi gigantici şi crabi enormi. Împotriva acestor aberaţii veţi fi ajutaţi de câteva personaje suplimentare, care luptă pentru aceleaşi principii sănătoase, dar au agende de lucru diferite. Cu alte cuvinte, nu vă bazaţi pe un ajutor de durată din partea lor.

Disecţie fără bisturiu

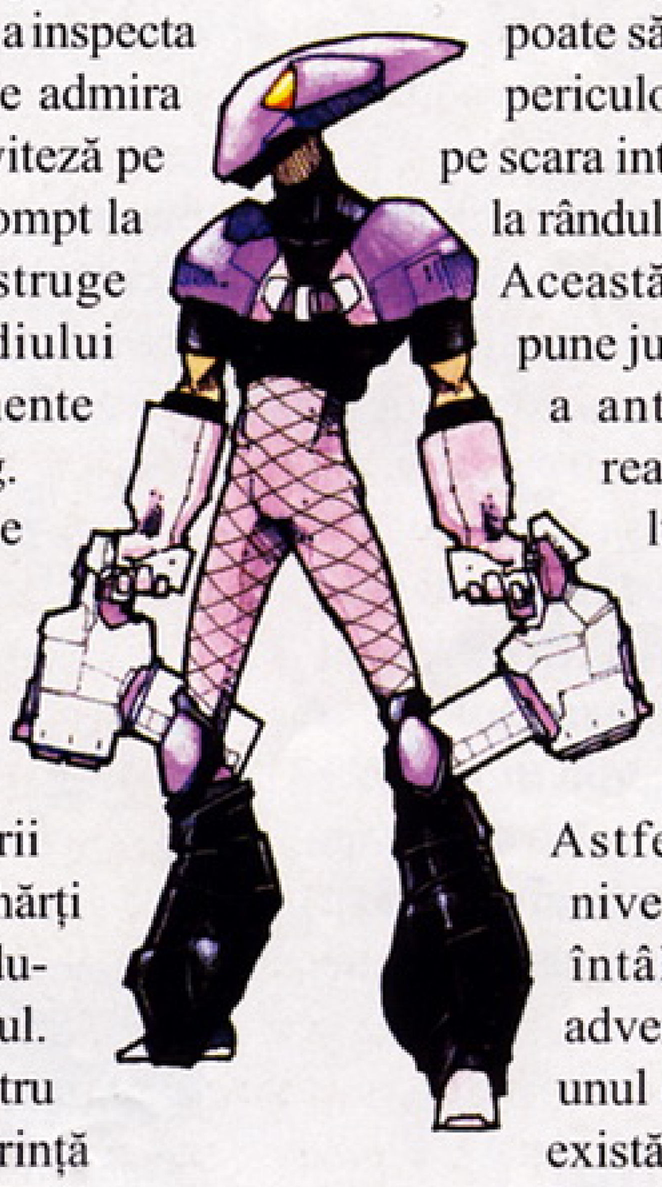
La prima vedere, numărul de nivele din joc poate părea nesatisfăcător: 18. Şi totuşi, la a doua vedere, nivele sunt astfel fragmentate încât formează în jur de 100 de segmente pe care jucătorul trebuie să le parcurgă pentru a termina jocul. În plus, există 8 *guardians*, care vă vor da destulă bătaie de cap. Unele nivele sunt lineare, permiţând o mai mare libertate de mişcare, în timp ce altele obligă jucătorul la o avansare continuă (similar cu nivelele din *Star Fox*).

Spre deosebire de *Colony Wars* şi *Police*, care sunt simulatoare de zbor cu elemente de arcade, *Lunatik* este mai mult un arcade shoot-em-up. În ceea ce priveşte perspectiva asupra universului virtual, jocul nu aparţine nici unui gen. Nu este nici un 1st person shooter (ca *Duke Nukem 3D* sau *Quake II*), nici un 3rd person (ca *Diablo*). Jocul va calcula punctul optim din care este privită acţiunea, fie că este situat deasupra sau în spate.

Jocul funcţionează atât cu joystick-uri analogice cât şi cu cele digitale. Libertatea de mişcare este deplină, jucătorul putându-se deplasa în jurul clădirilor şi al obstacolelor (sau prin ele).

Detaliul este impresionant: jucătorul poate zbura la nivelul solului pentru a inspecta traficul (ca în *G-Police*) sau poate admira imenşi roboţi în timp ce trece cu viteză pe lângă ei. Decorul reacţionează prompt la măsuri agresive; veţi putea distruge poduri şi alte porţiuni ale mediului înconjurător. Toate aceste elemente aduc un plus de savoare şi feeling.

Nivelele sunt mici relativ la cele din alte jocuri asemănătoare. Iniţial, lumile din *Lunatik* au fost concepute la o scară gigantică. În cele din urmă însă producătorii au decis că este preferabil ca jucătorii să nu fie nevoiţi să se bazeze pe hărţi ciudate şi greu de descifrat, lăsându-le astfel timp să savureze efectiv jocul.



Oraşele sunt destul de mici pentru ca jucătorul să poată reţine cu uşurinţă locurile prin care a trecut.

Pe drum se oferă spre colectare şi folosire diferite bombe, lasere, power-up-uri, arme etc. În ciuda acestei diversităţi, interfaţa este extrem de simplă. Energia, scorul şi power-up-urile sunt singurele elemente care apar pe ecran.



Odată intraţi în canale, diferite creaturi se vor repezi asupra voastră, periclitându-vă integritatea biologică, cu scopul de a vă transforma în materie nedefinită.

Cei răi şi cei foarte răi

Inamicii, cu alte cuvinte... Se vor repezi asupra jucătorului în valuri de atac previzibile (survin la intervale de timp regulate; foarte asemănător cu cele din anticul *Galaxians*). Şi



Bucură-te, *Legion*, căci tu eşti cel care a doborât Soarele.

totuşi există extratereştri care nu se lasă manipulaţi şi, din proprie iniţiativă, distrug elemente de decor şi chiar îşi iau libertatea de a urmări jucătorul prin nivel. Se prea poate să încerce să vă atragă în zone periculoase. Aceştia sunt surclasaţi pe scara inteligenţei de *guardians* care, la rândul lor, sunt surclasaţi de boss-i. Această stratificare a inteligenţei pune jucătorul în imposibilitatea de a anticipa modul în care vor reacţiona inamicii la atacurile lui. Un *boss* este capabil chiar să adopte anumite tactici şi să înveţe din greşeli (cel puţin aşa afirmă cei de la *Pure Entertainment*). Astfel, luptele de la finalul nivelelor se pot transforma în întâlniri nu prea amicale cu adversari redutabili. Acesta este unul din motivele pentru care nu există mod multiplayer.

Music to my ears...

Pure Entertainment are ceea ce se numeşte *sister recording label*. Altfel spus, există o mică companie satelit care se ocupă de înregistrare. De partea cu... „zgomotul" se ocupă *Leopard Lodge*. Producătorii speră să poată lansa şi un CD cu track-urile audio din joc simultan cu jocul propriu-zis, pentru a familiariza eventualii fani cu acordurile din *Lunatik*. Până atunci însă, pregătiţi-vă consolele/PC-urile pentru un nou LEVEL în industria jocurilor.

Mike

Nota LEVEL

Producător: Pure Entertainment
Distribuitor: Eidos
Hardware: Pentium 166, 32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Nu
Platformă: Win95, PSX

ArmyMen

Războiul pare a fi cel mai profitabil subiect pentru majoritatea firmelor producătoare de jocuri. *3DO* nu face excepţie şi lansează o nouă strategie în care sângele este înlocuit cu... plastic.



Îşi aminteşte cineva copilăria noastră marcată de o lipsă totală a oricărei forme de entertainment electronic? Pe vremea aceea, demodatele jucării erau în mare vogă. Pentru cei mai agresivi, librăriile puneau la dispoziţie cu multă largheţe tot felul de soldaţi de plastic, tancuri, camioane, indieni, cowboys (călare sau pe jos), coloraţi strident sau doar într-un verde „de camuflaj". Armate întregi erau create pe covor, iar generalul, cu papucii de casă pe post de cizme de campanie, dădea comenzi încoace şi încolo, îndreptându-se spre victorii răsunătoare.

Revenind în zilele noastre, unii dintre noi, ajunşi deja la vârsta maturităţii în domeniul jocurilor, au devenit nostalgici şi s-au hotărât să combine cele două lumi: cea de plastic şi cea de silicon. Astfel a apărut *Army Men*, un joc de strategie ciudat, însă deosebit de atractiv, chiar şi pentru jucătorii cei mai precauţi în a-şi da cu părerea. Cel puţin în cazul redacţiei *LEVEL*, am avut parte de o reacţie explozivă la vederea produsului celor de la *3DO*, o firmă care a ieşit din ceaţa obscurităţii doar cu puţin timp în urmă, având la activ şi pe *Uprising*, o adevărată revoluţie în industria jocurilor.

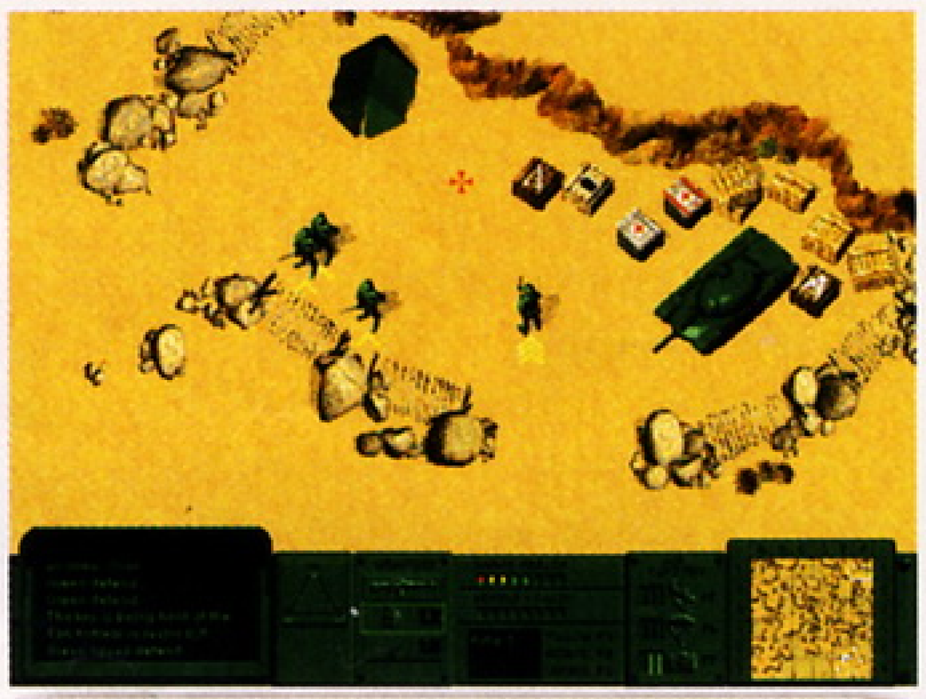
Sânge, cât mai mult sânge... adică plastic

Ideea jocului merită punctajul maxim, deşi unii dintre noi ar putea crede că, prin asemenea... specimene lumea jocurilor se întoarce spre primitivism. Pe parcursul jocului aveţi ocazia să conduceţi în luptă un vajnic sergent al armatei *verzilor* care, la rândul lui, poate conduce câteva detaşamente, pe care fie le veţi găsi pe câmpul de luptă, fie le veţi primi prin paraşutare. Din nefericire gama comenzilor care pot fi date acestor detaşamente se rezumă la *„attack"*, *„defend"* şi *„Follow me, men!"*, dar este suficient pentru a organiza ambuscade sau un *„rugged defense"*.



La un colţ de stradă s-au întâlnit doi nemuritori: Duncan McSergent şi Tankos.

Dar pentru a rezista pe acest câmp de luptă din plastic nu sunt suficienţi câţiva soldaţi din acelaşi material. Arsenalul conţine un număr impresionant de arme, suficient pentru a schimba starea de agregare a oricărei unităţi inamice. Arma „pentru orice eventualitate" este o carabină – *rifle* – cu performanţe modeste din cauză că, pe lângă faptul că nu afectează prea mult inamicul, necesită apăsarea repetată a butonului mouse-ului (ceea ce este extrem de agasant). Avantajele ar fi că are muniţie infinită şi poate fi oricând upgradată la stadiul de armă automată (în cazul în care sunteţi destul de norocoşi să găsiţi cutia respectivă). Aici se termină nivelul pentru neprofesionişti, urmând arme recomandate celor cu apetit pentru distrugerea în masă: mortar, grenades, bazooka, flame thrower, mine, cu consecinţe devastatoare asupra personalului şi dotării armatei inamice. Pentru folosirea lor, începătorii vor avea cu siguraţă nevoie de pregătire. În acest scop, cei de la *3DO* au fost extrem de grijulii şi au implementat opţiunea de antrenament. Aveţi ocazia să testaţi oricare dintre armele amintite mai sus (şi câteva în plus) şi să radeţi de la suprafaţa solului diferite cartoane cu forme bizare: soldaţi ascunşi în spatele unor ferestre sau în spatele tufişurilor, tancuri (mai mult sau mai puţin ascunse), jeep-uri etc.



Gânduri de sergent: Cu trei soldaţi şi un tanc trebuie să cuceresc fortăreaţa inamică, apărată de un număr copleşitor de soldaţi, cu cele mai sofisticate arme. Ce-ar mai fi de spus? „Înger, îngeraşul meu..."

Şi dacă tot am adus vorba despre sol, nu vă aşteptaţi să găsiţi pe ecran modelul covorului din cameră sau familiarele linii ale parchetului. Deşi personajele şi unităţile sunt din plastic, decorul în care se desfăşoară conflictele este unul cât se poate de real, variind de la deşert la munte şi zonă mlăştinoasă. Misiunile vor avea loc aşadar fie în zone aride, cu vegetaţie pitică şi bolovăniş, fie în zone cu verdeaţă şi apă multă. Deplasarea prin aceste teritorii sălbatice se face în cea mai mare parte a timpului cu ajutorul membrelor inferioare, dar există şi cazuri fericite în care vă bucuraţi de serviciile unor mijloace de transport mai rapide şi mai solide decât fragila persoană a sergentului. Dintre acestea, tancul este cel mai ofensiv (o „jucărie" capabilă să facă desene pe asfalt din soldaţii inamici, fără a mai aminti de faptul că trage foarte puternic). Mai există jeep-ul, rapid dar foarte vulnerabil, transportorul blindat, care poate să „înţepe" inamicii cu mitraliera de lângă cabină şi camionul militar, a cărui singură calitate este viteza. Avantajul comun este că pot trece cu uşurinţă de garduri şi reţele de sârmă ghimpată, cu condiţia să nu se agaţe în ele. Toate vehiculele au însă şi dezavantaje: se mişcă foarte greu pe teren denivelat, iar când sunt deteriorate nu pot fi duse la nici un service din zonă, aşa că trebuie folosite cu grijă.

Mission control, we've got a problem!

În *Army Men* există trei campanii, care au loc pe cele trei tipuri de teren amintite. În cadrul fiecărei campanii există misiuni pe gustul tuturor, variind de la asasinări şi escorte până la demolări şi sabotaje. Însă, deşi fiecare misiune are un obiectiv propriu-zis (anunţat



prin intermediul unui walkie-talkie), jucătorul nu este limitat la îndeplinirea acestuia. Cu un mic efort al imaginației harta poate fi transformată cu ușurință în topitorie de plastic. Dar atenție la muniție! De obicei, cele mai puternice arme trebuie păstrate pentru final: *bombing* și *paratroopers*. Dacă sunt folosite nerațional, se prea poate să nu puteți termina o anumită misiune.

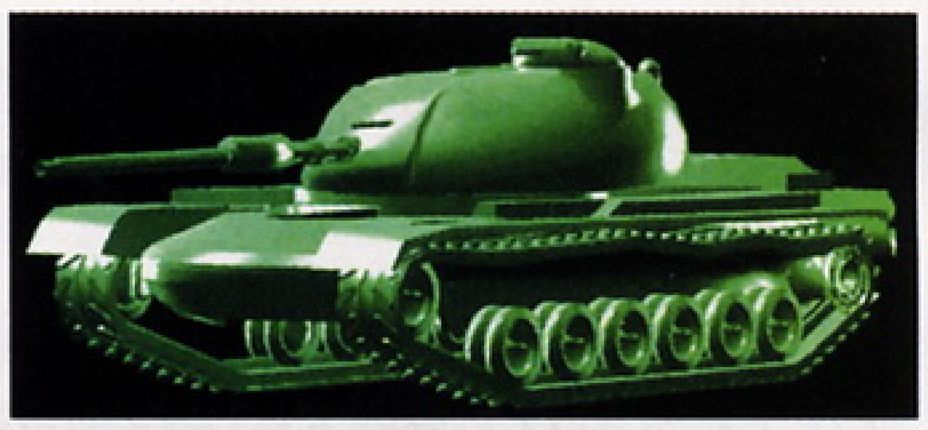
De exemplu, se punea la un moment dat problema spargerii unei bănci, din care armata *verzilor* dorea să se aprovizioneze cu o cantitate respectabilă de... plastic. Partea întâi a misiunii are ca obiectiv întâlnirea cu transportorul în care se află soldații care urmează să jefuiască banca, aflată în mijlocul unui oraș din deșert, cu clădiri în stil arab. Decorul joacă un rol foarte important, pentru că de cele mai multe ori clădirile vă vor salva viața în fața tancurilor, care cu siguranță vor încerca fie să vă aplatizeze, fie să vă trimită obuze cu cele mai bune urări. Blindatele patrulează însoțite de câte doi soldați și cea mai bună soluție pentru eliminarea lor sunt minele. Trei asemenea *pastile* îngropate pot convinge un tanc să adopte poziții indecente. În cazul în care minele au fost îngropate de inamic, cea mai bună soluție pentru a le evita este, desigur, folosirea *mine detector*-ului. Dar acesta are și dezavantaje: atâta timp cât sergentul caută minele puse cu dibăcie de adversar se mișcă cu viteza melcului turbat, fiind foarte vulnerabil. În jocul în rețea minele sunt foarte avantajoase, mai ales dacă sunt combinate cu bombardamente.

Așadar, există și joc în rețea, cu suport pentru Internet TCP/IP, IPX, modem sau cablu serial. În multiplayer nu există o prea mare varietate în ceea ce privește tipurile de misiuni. Câștigă cel care ucide sergentul advers de 5,10 sau 15 ori. Nu lipsește nici „capture the flag". În orice caz, jocul cu un oponent uman este mult mai dinamic decât unul în single player, pentru că AI-ul lasă destul de mult de dorit. Există totuși și cazuri în care calculatorul pune probleme însemnate, chiar dacă nu are o netă superioritate numerică. De exemplu, dacă folosiți mortarul sau grenadele împotriva unui grup de soldați, aceștia se vor împrăștia în momentul în care vor auzi proiectilul și, de cele mai multe ori, după ce îl vor fi evitat cu succes, se vor repezi spre locul de unde s-a încercat elminarea lor. Acest așa-zis comportament inteligent permite jucătorului să organizeze masacre în masă. Cu un singur foc de pușcă se pot atrge într-o capcană toți soldații dintr-o zonă.

Avionul de recunoaștere (*reckon*) este extrem de util. Folosirea lui permite vizualizarea întregii hărți pentru câteva secunde. În single player inamicul este extrem de ușor de detectat pentru că, de obicei, este grupat în câteva zone. În multiplayer însă, după ce tot restul inamicilor au fost eliminați, găsirea sergentului inamic este aproape imposibilă fără ajutor aerian.

Războiul – ceva dezgustător?

Producătorii au acordat o mare atenție detaliului grafic. Clădirile, copacii, pietrele sunt realizate extrem de bine, *Army Men* fiind depășit la acest capitol doar de puține jocuri (printre care se numără și *Commandos – Behind Enemy Lines)*. În ceea ce-i privește pe soldați, animațiile acestora sunt uimitoare, iar felul în care se mișcă este foarte natural. Îi puteți admira trăgând cu rifle-ul din picioare



sau aruncându-se pe burtă pentru a evita focul inamic. Doar privind un soldat se poate afla arma pe care o poartă.

Totuși „foarte bun" nu înseamnă „perfect". Există și bug-uri de grafică destul de jenante. Umbra real-time a soldatului este foarte bine realizată, dar este absurd să o mai aibă când se adăpostește într-un loc deja bine adumbrit. Se prea poate ca umbra unui sergent să fie mai întunecată decât cea a unei clădiri... Și dacă tot am adus în discuție problema clădirilor, nici acestea nu sunt perfecte. Apreciez ideea producătorilor de a le înzestra cu balcoane (pentru a respecta arhitectura specifică orașelor din deșert), dar este interesant cum, pentru corpul clădirii, soarele bate dintr-o direcție, iar pentru balcon din direcția opusă.

Nici vehiculele nu au fost ocolite de probleme. După părerea mea , este ridicol ca un tanc distrus cu flame thrower-ul să se răstoarne brusc. De asemenea, se poate întâmpla ca un asemenea tanc să vă urmărească cu încăpățânare, însă odată ce v-ați ascuns între două clădiri unde voluminosul inamic nu mai are acces, acesta se va posta într-un colț și vă va urmări cu tureta oriunde vă veți mișca. Acum apare oportunitatea, fără precedent în istorie, de a distruge cu pușca enorma mașinărie blindată. Ca și în cazul flame thrower-ului, tancul va ceda nervos și se va întoarce pe spate când va rămâne fără energie.

Sunetul este realizat onorabil, cuprinzând deja agasantele urlete, gemete, pocnituri, explozii. Muzica însă, deși creează cât de cât atmosferă, devine stresantă după un timp, pentru că nu este chiar o plăcere să asculți continuu instrumente de alamă, tobe și țimbale interpretând melodii patriotice din anii '40.

Cu toate acestea, jocul este o mixtură fericită de idei aparent învechite, un joc pentru nostalgici, pentru cei care s-au săturat de unități cu design futurist, de first person-uri și de RTS-uri, un joc în care soldații luptă cu îndârjire până la ultima picătură de... plastic.

Mike



Combinație dintre Carmaggedon și Army Men: Sergentodon.

Nota LEVEL

Producător: 3DO
Distribuitor: 3DO
Hardware: Pentium 100, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win95
Adresă WEB: www.3do.com

X-ComInterceptor

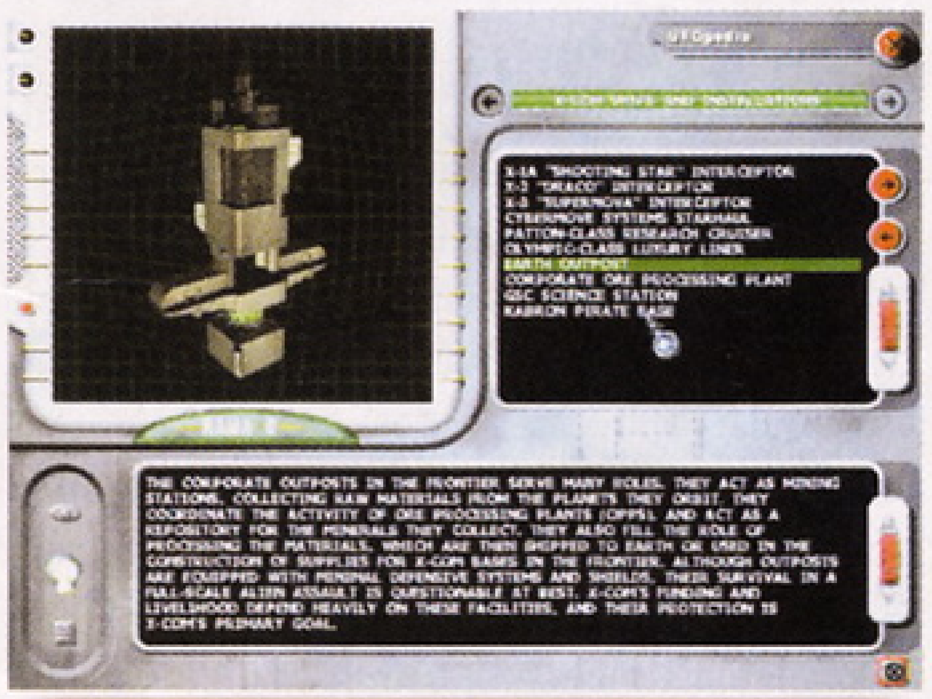


Starport pentru trei nave. Pretty cool, isn't it?

De-a lungul timpului, alienii au atacat de pe Marte (UFO – Enemy Unknown), din apă (X-COM: Terror from the Deep), şi din dimensiuni paralele (X-COM 3 Apocalypse). Dar chiar dacă au fost înfrânţi de trei ori, ei atacă din nou, de data aceasta din imensitatea cosmosului. Şi, din nou, trebuie să salvezi omenirea de aceste creaturi dubioase.

E-he, a fost odată ca niciodată – cam prin '95, pe vremea când nici C&C nu se inventase – un joc de strategie cu şi despre extratereştri. Începutul poveştii era cam aşa: la apariţia omuleţilor verzi, au început tot felul de fenomene ciudate (ca-n X-Files, care nici el nu era pe atunci): unii oameni dispăreau, alţii spuneau că văd diverse „avioane" ciudate (dar nu erau cazuri „Ţigareta II"), unele pajişti idilice deveneau peste noapte arse şi radioactive, etc., etc. În faţa unor aşa fenomene paranormale, guvernele lumii s-au reunit şi te-au ales pe tine pentru a investiga şi a rezolva aceste probleme. După cum bine ştiţi, cei care le provocau erau 1001 de rase de alieni, care mai de care mai diferiţi. Dar cum Homo Sapiens (a se citi: propia ta persoană) este o specie mai inteligentă ca celelalte, rezultatul era uşor de prezis: le învăţai anatomiile (de creaturi ciudate), strategiile (pe unde se ascundeau, cum atacau) şi... tehnologiile (oh, how I missed them!). După ce savanţii tăi s-au chinuit să-i interogheze pe comandanţii capturaţi (mă întreb ce limbă interplanetară foloseau), am aflat că aceştia vin de pe Marte. De acolo jocul era ca şi rezolvat: îţi trimiteai cei mai buni soldaţi într-o excursie „şcolară" pe Sydonia, casa alienilor obraznici. Împuşcându-i unu' câte unu', ajungeai la tăticu' lor, cel care–i controla prin putere psihică (era ceea ce înţeleg unii prin „capu' tuturor răutăţilor"). El însă, se jură că nu a făcut nimic rău, că a fost băiat bun şi ... a creat toate animalele de pe Pământ, pe care de data aceasta chiar ar fi vrut să le... ajute(!). O scurtă salvă de Plasma Gun în masa aceea spongioasă (pe care creatorii jocului o doreau cât mai scârboasă) şi bravo, ai salvat omenirea de ameninţarea de pe alte planete.





N-ar fi X-COM dacă n-ar fi UFOpedia. În imaginea de faţă e prezentat multifuncţionalul Outpost, de care trebuie să ai grijă ca ochii din cap



Sectorul de dispozitive & echipamente: încălzeşte inimile!

Extratereştrii au fost desfiinţaţi fizic. Chiar aşa?

Fiindcă era o strategie bună, UFO a fost continuat cu X-COM – Terror from the Deep, în care acţiunea se petrecea în adâncuri. Acolo, alienii aduseseră cercetările lor genetice la faza finală (adică periculoasă) după câteva decenii de incubaţie... marină. Şi iarăşi erai chemat să potoleşti creaturi ciudate, dar de data acesta mult mai rele. Fiind o continuare, se poate spune că a fost cam acelaşi lucru: iarăşi de împuşcat extratereştri (mai corect spus extramarini), de aflat din nou tehnologii, de interogat rase inteligente (cumva într-o limbă bolborosită?), iarăşi de distrus baza cea mare şi tare.

Şi după ce-i distrugi şi pe cei din mare, hop! apar alţii din nu ştiu ce dimensiune paralelă! La început am crezut că e vorba despre un fel de telenovelă de PC-uri, în care după ce bunii îi termină pe cei răi, aceştia din urmă revin şi mai periculoşi şi mai răi. Deşi aducea câteva elemente bune, succesul lui X-COM The Apocalipse a fost



Wartog vroia să mă ameninţe (aşa cum le stă în obicei alienilor). Dar, din nefericire pentru el, n-a apucat să spună decât „OOUCCCH..."



Credeam că numai nava mea e ciudată (parcă ar avea inserţii de lemn). Ei bine, alienii îmi demonstrează că greşesc.

mai mic ca cel al lui Terror from the Deep (care a fost primit mai puţin bine ca UFO – Enemy Unknown). Nu pentru că ar fi fost mai slab realizat decât predecesorii săi (ba dimpotrivă), ci pentru că elementele noi introduse nu au fost la înălţime, iar lumea se cam plictisise de împuşcat extratereştri şi se uita mai degrabă la câte un film din seria Alien.

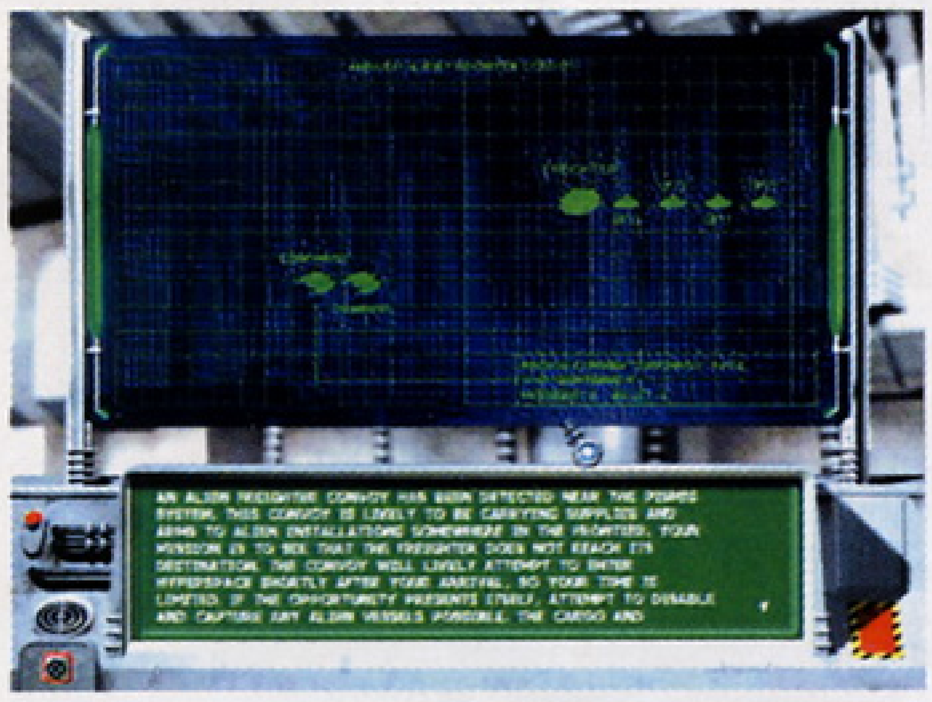
Ei bine, când toată lumea credea că nu pot exista alte poveşti-pretexte pentru noi extratereştri expansionişti, după ce MicroProse a lansat alte jocuri pline de succes, iată că – uf, pentru a câta oară!? – alienii atacă din nou.



Beam-urile acestea sunt performante, dar se pare că vor avea mult de lucru cu baza lor.

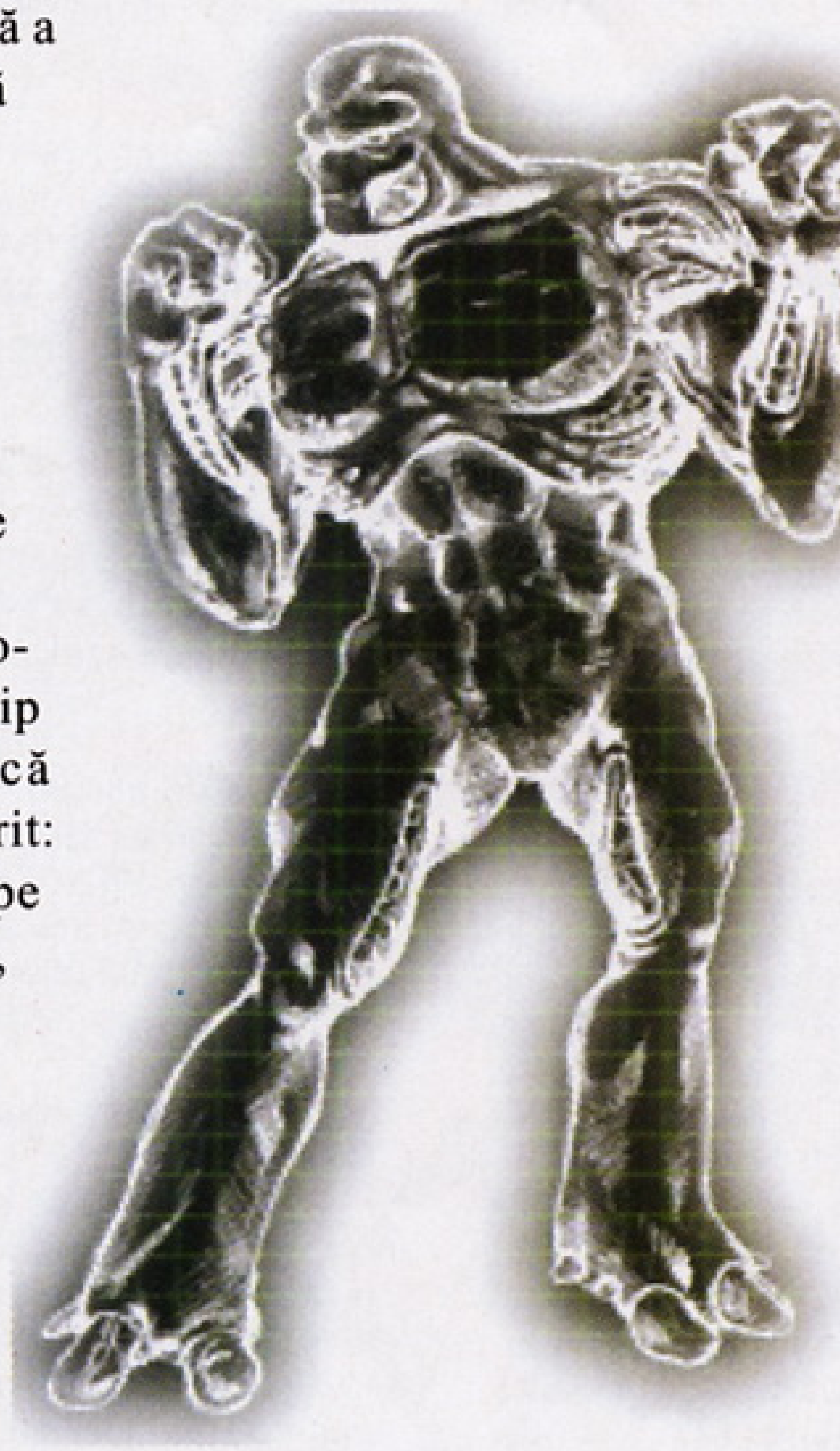
Altă Mărie cu aceeaşi pălărie?

Anul 2067. După ce au secat Terra de resurse, oamenii au început să le caute prin spaţiu. *„Aici aproape ar fi cam prea puţine, dincolo la doi ani lumină tot la fel, aşa că hai să mergem în regiuni cât mai îndepărtate, să facem un imperiu galactic cât mai mare”* – aşa au spus marile corporaţii. Zis şi făcut, şi oamenii s-au extins prin galaxie foarte mult. Ba chiar atât de mult încât – oricine poate presupune cum aude de numele X-COM – încât au dat de extratereştri. Şi nu de oricare, ci de vechii prieteni din UFO: mutoni, sectoizi, etherali, şi mulţi alţii (ar fi cam puţin loc de enumerat). Şi, ca şi cum aceştia nu ar fi fost suficienţi, au mai apărut şi unii noi, ca de pildă aeronii sau psilordzii.

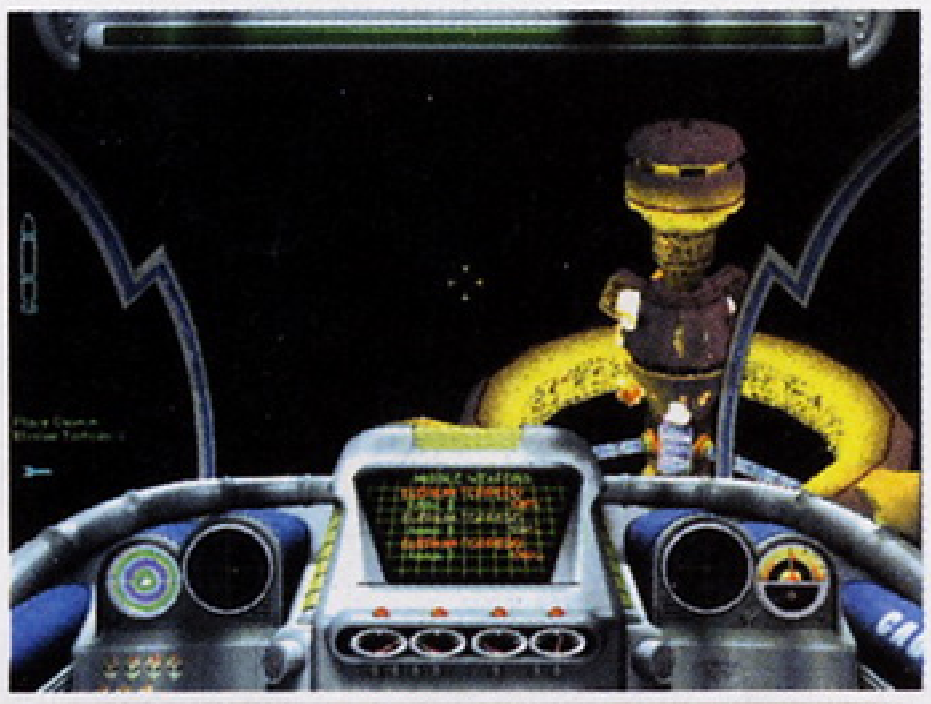


Ador modul în care poţi să-ţi dai „întâlnire” cu extratereştrii, aşa, la o ambuscadă mică...

Bineînţeles că revederea de după 7 decenii de despărţire a fost una călduroasă: fiecare tabără a întâmpinat-o pe cealaltă cu foc de lasere şi torpile trase din toată inima. Aşadar, iarăşi eşti chemat să aperi rasa umană, care este - ca de obicei - depăşită numeric şi tehnologic de zeci de rase de extratereştri.



Aha, veţi zice, alte poveşti pentru cam acelaşi tip de strategie. Numai că lucrurile stau puţin diferit: luptele nu se mai dau pe sol, în apă sau în clădiri, ci în spaţiu. Aceasta a făcut ca X-COM să schimbe genul, iar de la strategie să treacă la...simulator de lupte spaţiale. Aha – veţi zice din nou – s-a trecut de la tradiţia X-COM la stilul X-Wing-ului. Nici aşa nu este, pentru că în afara confruntărilor cu alienii, jocul continuă linia înaintaşilor săi.



Sunt la bordul Audi TTS? Nu, ci la cel al unui fighter din 2070...

Aşadar, ce noutăţi aduce X-COM Interceptor?

În joc, eşti conducătorul oamenilor prin The Frontier, zona plină de resurse de la capătul universului cunoscut. La început, aceasta nu conţine decât două colonii: a ta şi a extratereştrilor. Ceea ce urmează se poate numi o expansiune a la Master of Orion, unde fiecare tabără încearcă să-şi întărească poziţia. Ca şi în vechile X-COM-uri, în baze se pot construi o groază de clădiri cu destinaţii speciale, totul în funcţie de bugetul şi de importanţa staţiei stelare. Spre deosebire de acţiunea din jocurile anterioare, în *X-COM Interceptor* extratereştrii nu mai pot ataca populaţii lipsite de apărare, ci doar zone pe care le înarmezi. În plus, pornesc de pe picior de egalitate cu tine în ceea ce priveşte resursele. Doar din punct de vedere al tehnologiei ei sunt undeva... foarte departe. Dar nu vă îngrijoraţi, această tehnologie se poate cerceta şi (re) descoperi de la artifactele doborâte. Vă gândiţi cu disperare că iarăşi trebuie laboratoare, oameni de ştiinţă şi, implicit, living quarters? Nu. Tot ce trebuie să faci e să le trimiţi pe Terra, iar apoi să realizezi download-uri– din anumite staţii speciale de recepţie– prin care îţi vei procura ştiinţa necesară. Dar, dacă vrei să beneficiezi mai repede de aceasta, trebuie să ai cât mai multe de astfel de staţii.

Un alt aspect care nu poate decât să ne bucure este legat de piloţi. Aceştia nu mai sunt angajaţi la duzină, ci fiecare în parte vine cu un Curicullum Vitae. Pe lângă fotografie–în care respectivul are zâmbetul dintr-o ureche într-alta – acesta conţine informaţii despre cât de bine pilotează, cât de bine trage, cât e de curajos, etc., etc., adică aproximativ aceleaşi informaţii care-ţi erau oferite şi în celelalte X-COM-uri. Nouă ar fi rubrica „salariu lunar”, care nu e deloc neglijabilă. Astfel, piloţii care de la început sunt buni au şi cerinţe pecuniare ridicate. Dacă vrei să-i angajezi pe cei care cer mai puţin, s-ar putea ca la o confruntare serioasă să rămâi şi fără ei, şi fără nava care costă destul de mult şi fără armament. Deşi ai la dispoziţie numai trei module de interceptare – „Lightning II”, „Firestar” şi „Super Avenger” – pe acestea ai posibilitatea de a monta arme energetice, torpile, motoare, scuturi magnetice,



Dacă nu există bătălii printre asteroizi, atunci nu e simulator de zbor spaţial. În cazul de faţă, aceştia tot apar din întuneric.

Din ce se ştie până acum...

Nave

X-1A „Lightning II" Interceptor – Primul tip disponibil. Nu e deloc ieftin, dar are un raport calitate/preţ destul de bun. Odată cumpărat, „*vine*" cu două lasere şi două lansatoare standard de rachete, armament ce ar trebui repede schimbat pentru a nu trimite piloţii în misiuni sinucigaşe.

Super Dynamics S-2 „*Firestar*" Multi-Role Fighter – Ceva ce poate ameninţa cu adevărat flotele aliene. Nava e plină de puncte de acuplare, pe care dacă pui armament competitiv (din cel descoperit) or să te uimească rezultatele. Mai ales dacă pui o undă tractoare, aşa, ca pentru misiuni de piraterie...

Cybermove Systems Starhaul Freighter – Nu vei pilota nicidată cargouri. Nu te supăra, dar sunt mari, grele, şi total lipsite de arme. Ele sunt folosite pentru transportul de echipamente şi trebuie mai tot timpul însoţite deoarece altfel vei avea necazuri destul de mari.

Jucării pentru copii
(arme de la începutul jocului)

Laser Cannon – Arma de bază pentru vânat alieni. E periculoasă numai în mâinile unui pilot bun, deşi funcţionează pe un principiu simplu:ocheşti, tragi şi câştigi. Mai prezintă unele îmbunătăţiri, ca de pildă Gotling Laser – pentru piloţii ce nu ţintesc prea bine – şi Heavy Laser – pentru ca piloţii de elită să nu piardă prea mult vremea la câte un inamic.

X-Winder Missile – Această rachetă e excelentă pentru a mai încetini o formaţie inamică, mai ales când te depăşeşte numeric. Dar, din nefericire, trebuie să tragi din apropiere, iar până ca ţinta să fie selectată s-ar putea ca nava ta să fie ciuruită. Însă, odată lansată, X-Winder-ul îşi vede singură de treaba ei, aceea de a distruge scuturile magnetice şi de a slăbi blindajul. Din această cauză mulţi piloţi le iubesc, fiind foarte trişti atunci când nu mai au aşa ceva în magazia lansatorului.

Tractor Beam – Undă folositoare pentru progresul ştiinţei. După ce neutralizezi un inamic (cu un aparat special, descris puţin mai jos) îl prinzi cu o undă tractoare şi-l porţi până la propia bază. Această operaţie nu e deloc simplă în cazul prăzilor cu mult mai mari ca nava ta. Oricum... succes!

Home, sweet home!
(tipuri de clădiri disponibile la început)

Personnel Module – După misiuni, piloţii mai trebuie să-şi tragă sufletul, să mai mănânce, să mai doarmă, adică să aibă un acoperiş deasupra capului. Cu trecerea timpului, cei trei piloţi de la început vor fi insuficienţi, aşa că va trebui să angajezi şi alţii, dar numai dacă poţi să le oferi condiţii de locuit.

Downlink Module – Aceste staţii realizează download pentru tot felul de informaţii: arme noi, autopsiile extratereştrilor, traducerea convorbirilor interceptate, ş.a. În X-COM puterea e în ştiinţă, aşa că ai grijă de aceste module ca de ochii din cap.

Training Module – Experienţa piloţilor creşte prin numărul de misiuni făcute şi numărul de inamici doborâţi. Dar, pentru a nu a aştepta lupte noi pentru oamenii noi (unde s-ar putea să nu aibă nici o şansă) există această clădire, unde se pot antrena maxim cinci piloţi. Totuşi, nimic nu poate substitui experienţa adevăratului câmp de bătaie.

The Bad Guys who are back in game...

Sectoizii – Rasă ce pare coborâtă din filmele S.F. cu alieni buni. Din păcate, au un comportament can filmul „Natural Born Killers", având o plăcere diabolică să mutileze şi să disece oameni vii. Ca şi în UFO: Enemy Unknown, sunt deştepţi, au puteri psihice, dar piele cam subţire. Se recomandă atenţie sporită atunci când ai de-a face cu ei.

Mutonii – Specie creată pentru luptele la sol, în special pentru cele corp la corp. În spaţiu, acest tip de urangutan - căruia i s-au sporit genetic mai mult muşchii decât creierul – e bun de folosit ca material didactic pentru piloţii neexperimentaţi.

Etherial – Dacă în the Frontier beleaua are un nume, atunci Etherial este numele acestei rase. Râdeai de mutoni că nu prea au creier? Etheralii au destul şi pentru ei, iar după cum se vede, acesta dă şi pe-afară. Au mari puteri psihice, ceea ce înseamnă că mai mult iau sub control decât să facă piloţii umani să intre în panică. Înainte de a porni o misiune împotriva lor, e recomandabil să-ţi scoţi oamenii mai slabi din punct ce vedere psihic, ori aceştia se vor întoarce asupra ta.

...Şi o mică parte din „recuzita" lor

Wraith – Nava de bază a extratereştrilor. Această farfurie se mişcă rapid, şi se întoarce şi mai rapid. Ca armament e dotată de obicei cu tunuri cu plasmă şi lansatoare de torpile cu elerium. Cât timp le depăşeşti numeric ai şanse rezonabile să le învingi. Dar Wraith-urile au prostul obicei de a merge în echipe mari. În aceste cazuri, se recomandă să le defectezi cu torpile, pentru a le distruge apoi cu laserele. De asemenea, se recomandă să te uiţi şi la ce ai în spate, altfel s-ar putea să nu mai te uiţi deloc.

Spectre – O versiune mai îmbunătăţită a Wraith-ului. La ce capitole? Are blindaj mai gros, motoare mai manevrabile, puncte de acuplare mai multe (mai multe tunuri ce trag simultan), mai multe torpile în magazie, mai... uf, am descris toate capitolele. Nu e simplu să te lupţi contra lor, mai ales în misiuni disperate de apărare a bazei. În aceste cazuri se recomandă ca Spectrele să fie doborâte primele.

Spirit Alien Freighter – Şi alienii au nevoie să transporte echipamente de colo-colo. Ca şi la oameni, cargourile lor sunt mari, greoaie, lente şi neînarmate. Cum sunt în formă de farfurii uriaşe, de multe ori îţi pot provoca o „foame" de sânge alien. Fiind lente şi mari, tot ele îţi pot satisface bucuria de a vedea moartă capra vecinului. Problema va fi însă cum ai să treci de grupurile de Wraith care le păzesc.

După luptă şi răsplată (armament descoperit din rămăşiţele inamice)

Plasma Pulse Cannon – Un echivalent al tunului cu laser al oamenilor, dar numai că ceva mai puternic. Dacă lupţi contra aşa ceva şi nu ai ceva mai bun, e recomandabil să nu te avânţi cu toată viteza înainte. Extratereştrii vor veni ei singuri să atace, iar tu vei putea să-i dobori mai uşor.

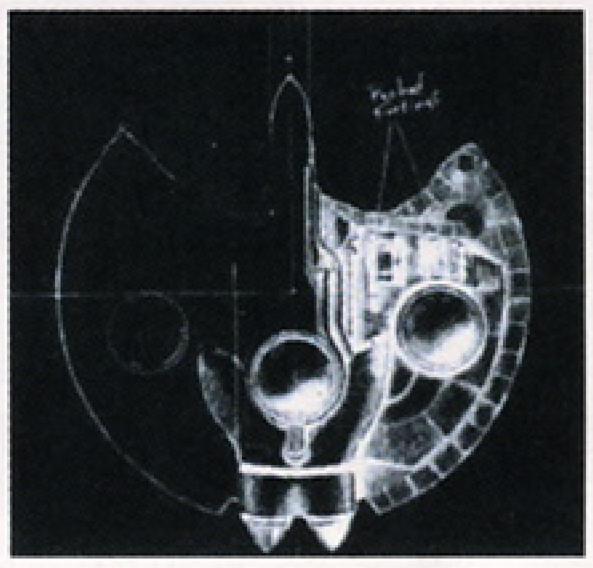
Elerium Torpedo – În mod indiscutabil e mai bună decât X-Winder-ul. Se bazează pe elerium, un element care înregistrează de cinci ori mai multă energie decât uraniul, şi poate face mari stricăciuni. Pe lângă alte torpile pe care le vei cerceta mai târziu, e slabă, dar nu e deloc de neglijat.

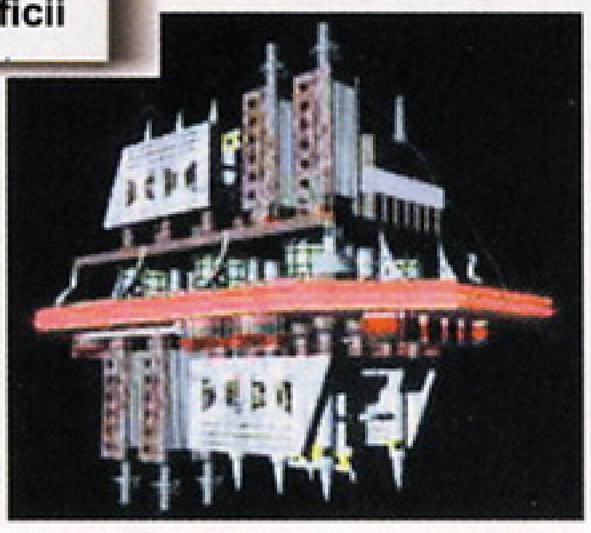
Tachyon Cannon – O armă pentru piloţii cei mai buni (cei mai experimentaţi, curajoşi, viteji, etc.). Particularitatea sa constă în aceea că defectează scuturile şi motoarele fără a distruge nava. În combinaţie cu un tractor beam, se pot aduce în baza proprie o mulţime de inamici cu navele lor cu tot. Dacă ai aşa unealtă, ai şanse destul de mari să termini jocul ca învingător.



Nu au fost neglijate nici exploziile. După cum se vede, acestea par a fi focuri de artificii

blindaje, precum şi o groază de Hi-Tech-uri cu efecte care mai de care mai speciale. După cum s-a putut vedea în demo-ul din CD-ul numărului trecut, bordul acestora e destul de interesant, dar fără a abunda în detalii fanteziste. Dacă e vorba să le căutăm sursa de inspiraţie, am găsi-o la... bordurile maşinilor sport de lux! De pildă, unul dintre ele aduce foarte bine cu tabloul de bord al cupe-ului Audi TTS, despre care se spune că a fost la rândul lui inspirat din cel al Messerschmitt-ului. Altele par să aibă... inserţii de lemn, ca să nu mai vorbim de faptul că toate fighterele interstelare au oglizi retrovizoare! Dar odată urcat la comanda unei astfel de aero... pardon, „starnavă", aceste detalii pălesc în faţa decorurilor. Asta nu numai pentru că luptele se dau prin câmpuri de asteroizi, găuri negre, şi alte fenomene... surpriză, ci şi datorită felului de manifestare fiecărei armă în parte. De pildă, un anumit tip de torpilă se desface în trei bucăţi, care încep să se învârtă în spirală.





În ansamblu jocul pare promiţător, uitându-ne peste cele 85 de procente finalizate. Aşadar, nu mai trebuie decât să aşteptăm până în octombrie.

Generalu'

Nota LEVEL

Producător: MicroProse
Distribuitor: MicroProse
Hardware: Pentium 166, 16 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win95

Star Wars Rebellion

O strategie în timp real de la LucasArts, pe tema Războiului Stelelor? N-aş fi crezut că firma de jocuri a lui George Lucas va ţine cont de modă şi va ataca şi acest domeniu. Va fi sau nu un succes, depinde doar de voi.

Aţi văzut filmul, acum jucaţi jocul. Dacă aţi mai auzit până acum această frază, înseamnă că sunteţi obişnuiţi cu obiceiul de a prelua ideea unui film şi de a crea, pe bază lui, un joc (sau mai multe). Lucas Arts are peste zece titluri pe tema războiului stelar ce se bazează pe lupta dintre bine şi rău (după părerea subsemnatului, şi nu numai, o poveste pentru copii realizată excepţional). Nu se poate să nu cunoaşteţi shoot-em-up-urile Rebel Assault, first-person-urile Jedi Knight şi simulatoarele din seria X-Wing (simulatoare? La ce? La nave stelare care nu există? Hmmm...).

Bat câmpii? Mă scuzaţi. Trec la subiect şi încep tot cu o poveste, de data aceasta a jocului din titlu. Rebellion începe după bătălia de la Yavin, unde flota imperială a fost deghizată în accident de cale ferată, pierzând cu această ocazie şi Steaua Morţii, o superbază stelară, mobilă, capabilă să distrugă o planetă dintr-un foc. Ce-i drept, nici rebelii nu stau mult mai bine, rămânând cu nişte hârburi obosite, de pe vremea când cavalerii Jedi băteau mingea pe planetele lor de baştină, îmbrăcaţi în pantaloni scurţi şi sandale.

Ei bine, situaţia stă cam aşa: Imperiul controlează câteva planete gata să se revolte, dacă nu ar fi dotate şi cu ceva garnizoane puternice, iar rebelii, deşi controlează la fel de multe sisteme solare, nu sunt mult mai fericiţi, pentru trebuie să piardă timpul mutându-şi liderii adunaţi pe planeta Yavin, până acolo unde este nevoie de ei. Dacă vă întrebaţi ce-i cu aceşti lideri, vă răspund eu: sunt mai importanţi decât o flotă numeroasă, pentru că au diverse abilităţi, fără de care progresul nu există. Astfel, Luke Skywalker, Han Solo şi prinţesa Leia sunt foarte buni diplomaţi, la fel şi Darth Vader şi frumosul împărat Palpatine. Toţi trebuie să se străduiască să convingă, cu vorba bună, populaţia de pe alte planete să li se alăture, sau să recruteze noi lideri, care vor servi ca spioni, diplomaţi (foarte importanţi!), cercetători sau se vor înrola în armată şi flotă, direct cu gradul de general sau amiral, pentru merite excepţionale, pe care urmează să le dovedească.



Darth Vader, deşi deţine mijloace de lămurire remarcabile, cum ar fi strânsul de gât de la distanţă, nu a reuşit să-i convingă pe răsculaţii de pe o planetă proaspăt cucerită să se liniştească. Poate cu ceva tunuri...

Nici un joc de strategie nu ar fi complet fără un management al resurselor (şantiere de construcţii, cazărmi, rafinării, mine şi altele). Dacă această parte vă plictiseşte şi vreţi să vă ocupaţi numai de crearea flotelor şi purtarea bătăliilor, îl delegaţi ca adjunct pe un roboţel, care construieşte după capul lui. Părerea mea e că deţine un compilator tare învechit, pentru că ia nişte decizii tare greu de înţeles de o inteligenţă cât de cât umană. Dacă vreţi rezultate rapide, mai bine aveţi grijă personal de aceste lucruri.

Deşi LucasArts promovează Star Wars Rebellion ca o strategie în timp real– probabil pentru că acest gen de jocuri este la modă– nu avem de a face cu vreo clonă de Command & Conquer sau Starcraft. Dacă vreţi aşa ceva pe tema Star Wars, trebuie să aşteptaţi SW: Force Commander, care va apare în curând. Rebellion are un sistem de setare a vitezei care vă permite să daţi ordine tuturor navelor, să construiţi tot ce aveţi de construit şi aşa mai departe, fără să vă puneţi problema timpului, ca într-o strategie în timp real furioasă. Părerea mea este că acest joc este un turn-based strategy (gen al cărui umil fan sunt) care a fost îmbrăcat într-o haină RTS, în sensul că nu există butonul ***Next turn***, de aceasta ocupându-se programul. Dacă vreţi să-l jucaţi în stil RTS, daţi viteza la maximum şi pregătiţi-vă de un ritm halucinant.

Pe lângă partea de strategie, există şi una de tactică, foarte bine realizată, deşi tot i-am găsit ceva puncte slabe. Această parte apare atunci când se întâlnesc două flote inamice. Ieşiţi din haina adminstratorului şi îmbrăcaţi-o pe cea a amiralului, pentru a vă conduce flota la victorie. Aici, în bătălie, ordonaţi task force-urilor să atace flota de vânătoare inamică (reprezentată de patru feluri de „avionaşe" de fiecare parte, cunoscute din X-Wing vs. TIE Fighter) sau navele grele. Sincer, aici nu contează decât să concentrezi tirul pe o singură navă, şi după ce ai terminat cu ea, să treci la următoarea, rugându-te ca distrugătoarele tale



Mândria flotei imperiale, trei distrugătoare stelare transformă în atomi un crucişător de bătălie rebel. Sau, mai curând, invers.

să reziste crucişătoarelor inamice. Câmpul tactic poate fi văzut din orice unghi, prin rotirea camerei de luat vederi şi zoom sau se poate focaliza o singură navă. Foarte diferit de luptele din Master of Orion, care este cel mai apropiat ca stil de Rebellion. Deşi poate nu am fost destul de sugestiv, luptele între nave sunt foarte apetisante, constituind frişca de pe tortul numit SW Rebellion.

Personal, ca jucător *die hard* de strategii, consider Rebellion cel mai bun joc lansat în prima jumătate a anului. Am pierdut cu el mai multe ore decât cu Commandos şi Starcraft la un loc. Îl puteţi încerca şi în reţea, dar numărul maxim de jucători este doi. Unul cu rebelii, celălat cu Imperiul. Misiunea ultimului este mult mai grea, singurul avantaj iniţial fiind prezenţa a două-trei Imperial Star Destroyer-e, care circa o oră domină orice câmp de bătălie. Dar pe măsură ce trece timpul şi cercetarea progresează, rebelii scapă de acest handicap. Singurul aspect negativ pe care l-am găsit în Rebellion este că nu e suficient de dificil. Pe cel mai „tare" nivel, de partea Imperiului, i-am zdrobit pe rebeli fără probleme. Dar pe ansamblu, atmosfera excelentă din joc, ajutată şi de filmele de calitate şi muzica preluată din film, face ca Rebellion să fie unul din jocurile care va rămâne mult timp pe harddisk-ul personal.

Dark Master

Nota LEVEL
Producător: Lucas Arts Entertainment
Distribuitor: Lucas Arts Entertainment
Hardware: Pentium 90, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win95

89 /100

Commandos - Behind Enemy Lines

Hitler a început cel de-al doilea război mondial sub pretextul că rasa ariană trebuie să domine. Acum trebuie convins că s-a înşelat. Amarnic. Cel puţin aşa cred cei de la *Pyro Studios*...

In ultima jumătate de secol lumea a încercat să uite, pe cât posibil, cea mai devastatoare conflagraţie înregistrată pe parcursul evoluţiei civilizaţiei umane. În aceşti cincizeci de ani ştiinţa a parcurs paşi uriaşi, în parte datorită chiar acestui război. Printre minunile tehnologice care au apărut astfel se numără şi computerul, la început enorm şi încet, acum redus la o unealtă care ocupă nu foarte mult loc pe birou. Prin intermediul acestui... aparat, evenimentele din trecut pot deveni, virtual, cât se poate de actuale. Pe asta au mizat cei de la *Pyro*, o echipă spaniolă până nu de mult necunoscută. Cu acest hit însă au lovit piaţa atât de puternic, încât mulţi nu şi-au revenit încă în urma şocului. Cei pasionaţi de acţiune combinată cu strategie au fost uimiţi, prin intermediul doar al câtorva poze, de grafica superbă din *Commandos*.

Heil Hitler? În nici un caz...

Cineva a spus că o minune nu durează mai mult de trei zile. Probabil că nu se referea la minunile din domeniul jocurilor pe calculator. *Commandos* este cu adevărat un hit, o tentaţie irezistibilă pentru orice împătimit de acţiune combinată cu strategie. Sunt convins că jocul celor de la *Pyro Studios* va scrie istorie. Generaţiile următoare de gameri îl vor folosi ca termen de comparaţie faţă de tot ceea ce va apărea pe piaţă în acest gen (la bazele căruia se află jocuri ca cele din seria X-COM sau Jagged Alliance).

Aşadar, povestea jocului începe în 20 februarie 1941, data pentru care este planificată prima misiune în Norvegia, al cărei scop este distrugerea unei staţii germane de emisie-recepţie. Acţiunea are loc imediat după invazia Norvegiei de către Germania, care urmărea acapararea spaţiului aerian al Mării Nordului.

Titlul arată clar modul în care se vor desfăşura operaţiunile. Echipa pe care



Portul este liniştit, noaptea întunecată, macaralele au amorţit, valurile lovesc încet şi ritmic docurile. Atmosfera este perfectă pentru ridicarea la cer a câtorva inamici.

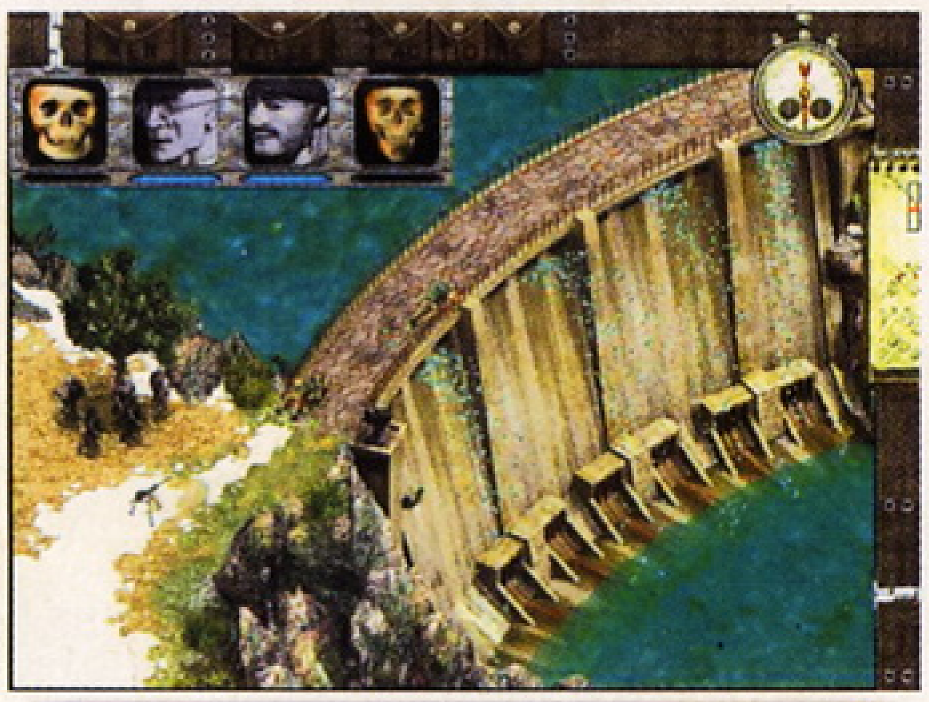
urmează să o conduceţi va fi formată din maxim şase membri, toţi extrem de bine pregătiţi în diferite domenii. Ocupaţiile lor vor varia de la *green beret* (membru al Beretelor Verzi), *sniper* (lunetist), *marine* (puşcaş marin), *sapper* (genist), *driver* (şofer), *spy* (spion). Toţi îşi fac datoria cel mai bine



Stuka-urile din imagine sunt pregătite să facă probleme mari aliaţilor. Inadmisibil...

când lucrează în echipă, fiind astfel diminuate dezavantajele fiecăruia. Astfel, green beret, sniper, marine şi spy sunt capabili să ucidă fără zgomot. Şi totuşi, abilitatea aceasta nu este de prea mare folos dacă trupul celui ucis atât de mişeleşte, fie pe la spate, fie de la distanţă, (în timp ce îşi fuma liniştit ţigara) nu este luat de la locul faptei şi ascuns, pentru că ai lui camarazi se vor repezi spre făptaş, strigând cât se poate de tare mesaje de pace şi prietenie gen „Alarm!" sau „Halt!". Doar bereta verde şi spionul pot căra cadavrele celor ucişi.

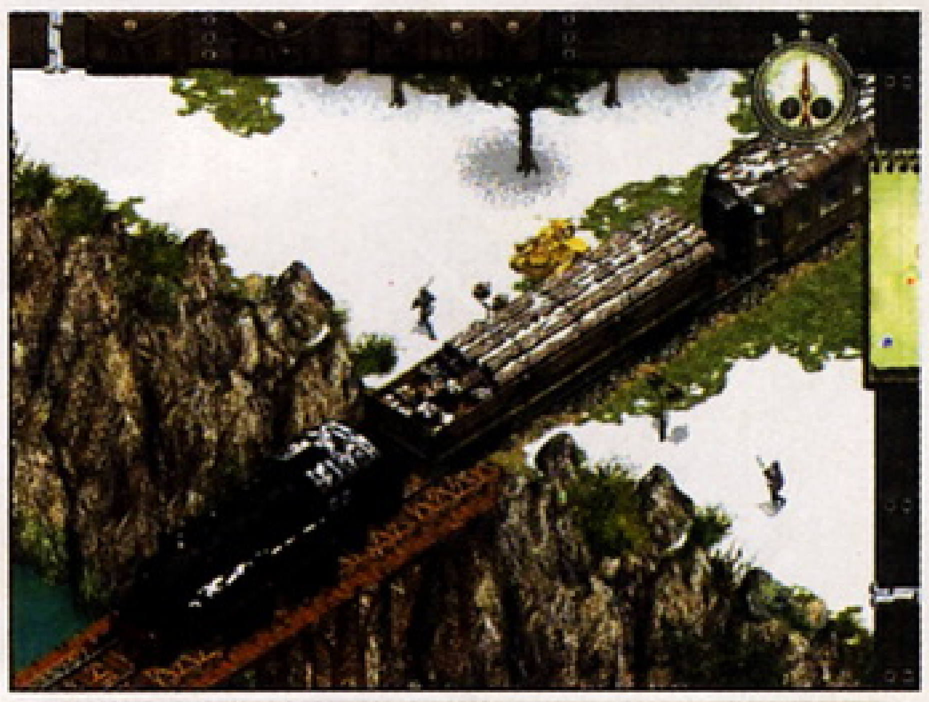
Ceea ce impresionează de fapt la acest joc este modul inedit în care are loc lupta. În nici un caz nu se pune problema unui atac de genul „Pe ei!!!" Misiunile au loc în spatele liniilor inamice (după cum ne informează titlul). Orice atac frontal este de cele mai multe ori fatal, având în vedere că germanii au postat gărzi peste tot, iar AI-ul este extrem de bine programat. Soldaţii pot detecta prezenţa ta cu ajutorul unor elemente aparent nesemnificative, care au fost pur şi simplu ignorate în majoritatea jocurilor de până acum (de exemplu, urmele sau cadavrele lăsate în zăpadă). Există totuşi moduri de a evita detectarea. Green beret se poate camufla în zăpadă sau nisip, îngropându-se. Puşcaşul marin poate sta ascuns sub apă un timp



Este preferabil să terminaţi misiunea cu toţi membrii echipei în perfectă stare de funcţionare. Se pare că de data aceasta doi dintre ei au ţinut cură de slăbire...



Dacă trei soldaţi inamici fac rondul în jurul antenei şi eu am un pistol încărcat, care poate fi rezultatul?



Al doilea război mondial este de neconceput fără trenuri cu abur, aşa că nu puteau lipsi nici din *Commandos*.

nelimitat. Sniper-ul poate lovi de la distanță, fără să-și dezvăluie prezența. De asemenea, atât bereta, cât și scafandrul și spionul se pot folosi cu încredere de arme silențioase (cuțite gen Rambo, harpon, injecție letală). Totuși, nici armele cu tam-tam nu au fost uitate, gama lor cuprinzând bombe cu ceas, grenade, butoaie explozive, care, în ciuda efectului devastator, au darul de a atrage atenția tuturor inamicilor.

Trespassing the enemy teritory

Într-un conflict cum a fost cel de-al doilea război mondial, vehiculele au jucat un rol decisiv în desfășurarea luptelor. Nu se mai punea problema luptei dintre infanterii și artilerii. Tancurile și transportoarele blindate și-au făcut nu de puține ori datoria. Dar toate acestea pot fi citite în orice manual de istorie. În *Commandos*, cei de la *Pyro Studios* au respectat adevărul istoric și au introdus câteva

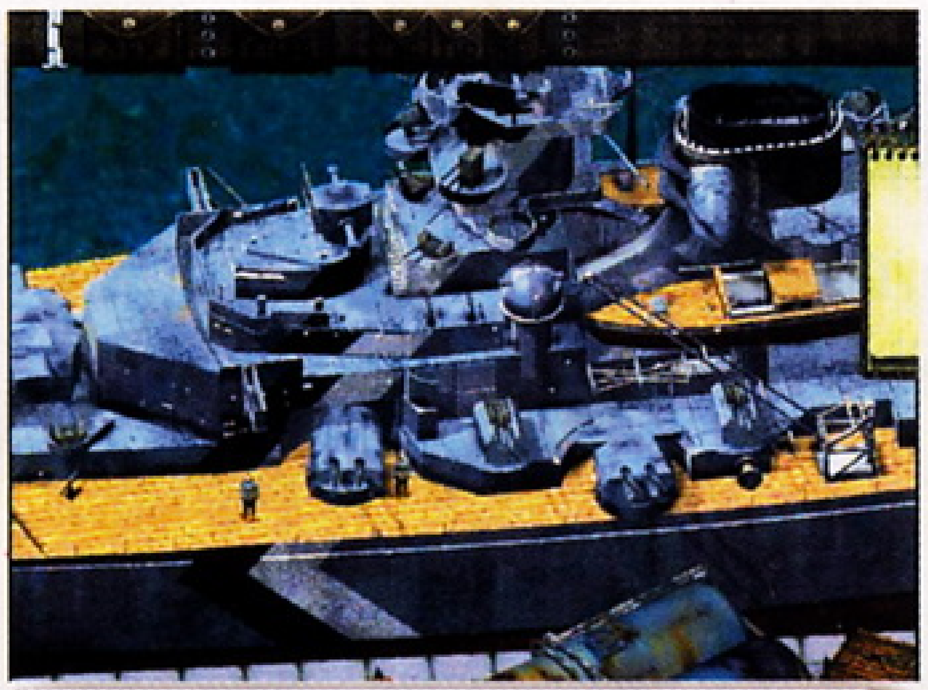


Bismark **văzut din port arată foarte impresionant. Din păcate pentru nemți, cred că o vizită la bord este absolut necesară.**

vehicule, care pot fi folosite fie de jucător, fie împotriva lui: barcă pneumatică (singurul mijloc de transport care încape în ranița scafandrului), camion, tanc, o șalupă din dotarea pazei de coastă. Este curios totuși cum, dintre toți oamenii experimentați din echipa de comando, doar scafandrul știe să înoate, ceilalți devenind cu totul neputincioși în mediul acvatic. Șoferul, deși poate părea că are doar un rol secundar, este de multe ori de un real folos, fiind responsabil cu evacuarea echipei. De exemplu, într-una din misiuni obiectivul constă în aruncarea în aer a unui



Se pare că germanii nu pot nici măcar să invadeze o țară fără Mercedes.

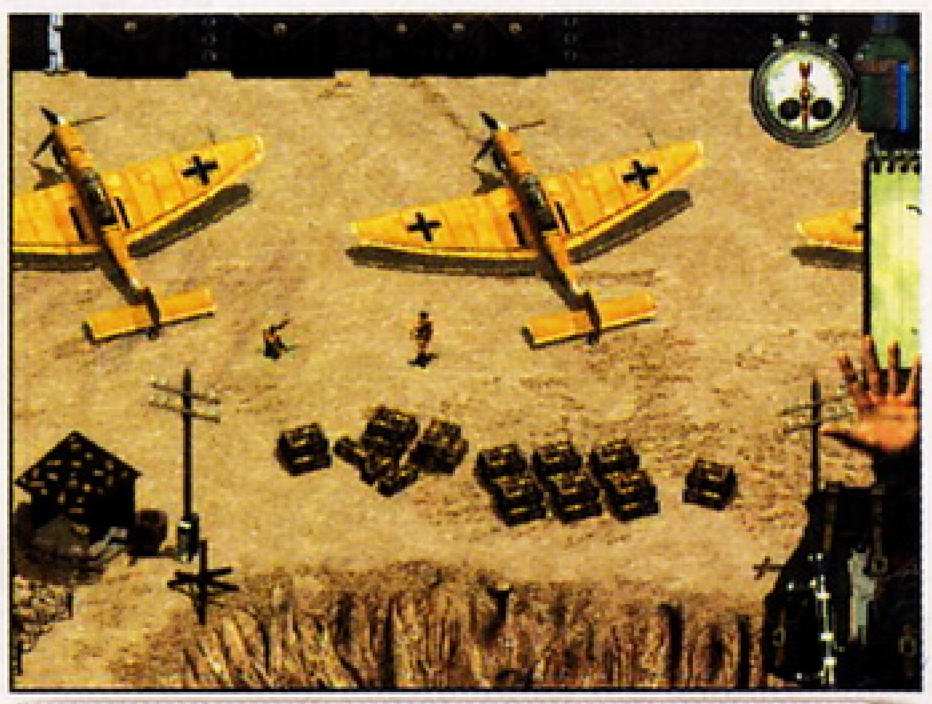


Puntea lui *Bismark*, vasul legendar, imensul cuirasat, una dintre cele mai grele nave ale Germaniei. Iar una dintre misiuni are loc la bordul său...

depozit de combustibil, pentru a împiedica timp de câteva zile zborurile bombardierelor și avioanelor de recunoaștere germane deasupra Mării Nordului. Briefing-ul misiunii are un aer extrem de oficial. Pe un fundal de muzică din epocă. După prezentarea situației din momentul respectiv, se trece efectiv pe câmpul de luptă, iar un maior cu voce sumbră prezintă scopul acțiunii din ziua respectivă. În misiunea amintită aveți la dispoziție cinci din cei șase viteji și trebuie să asaltați fortăreața în care se află depozitul de combustibil. La rândul ei, fortăreața este situată pe malul opus al unui râu tumultuos și este apărată de cuiburi de mitralieră și foarte mulți soldați, în timp ce pe malul de unde începe atacul patrulează alți inamici, dornici să vă transforme în victime ale expansiunii nazismului. Râul este supravegheat de paza de coastă, a cărei șalupă este dotată cu două tunuri care nimicesc orice intră în rază. Iată așadar condițiile uneia dintre primele misiuni. Destul de simplă, nu? După ce (dacă) obiectivul a fost îndeplinit, eroii vor avea parte de o ieșire din scenă ca în filme, cu ajutorul unui camion din interiorul fortăreței.



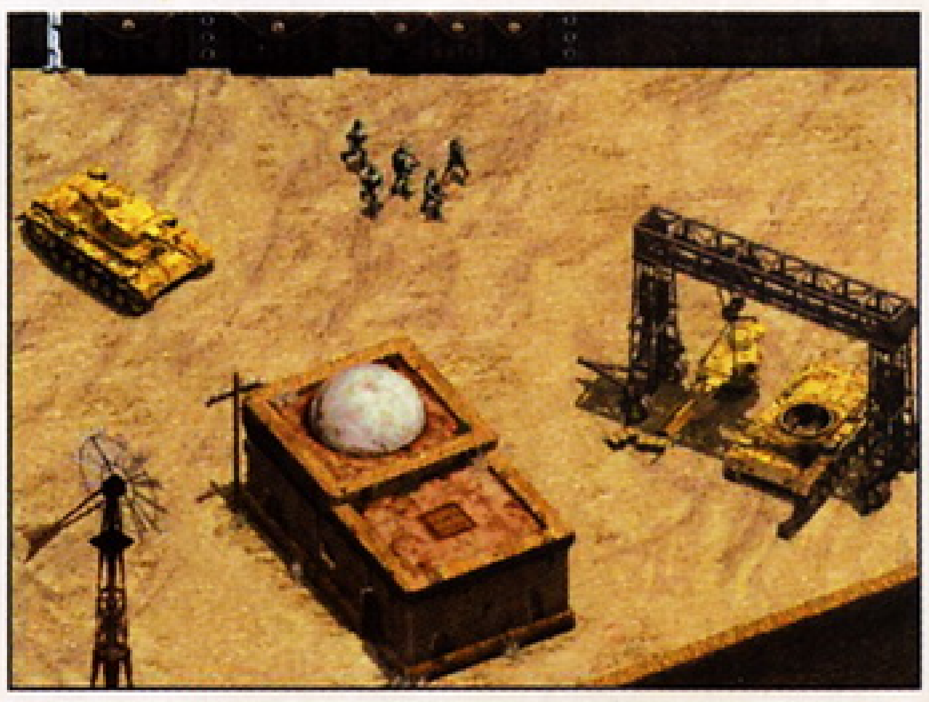
Cu siguranță că există *n* moduri de abordare a unei astfel de misiuni, care necesită folosirea la maxim a capabilităților membrilor trupei: lunetistul se va ocupa de patrulele de



Se pare că tipul acesta de avion a fost foarte agreat. Și totuși, Stuka-urile nu sunt nici pe departe invulnerabile.

pe ziduri și de cuiburile de mitralieră, bereta verde de soldații care patrulează pe ambele maluri, scafandrul de transportul celorlalți peste râu etc.

Nu cred că mai este nevoie să remarc nivelul calității graficii, imaginile fiind argumente mai mult decât suficiente. Totuși, trebuie menționat faptul că interfața este destul de prietenoasă, deși poate părea ciudată. Soldații pot fi selectați fie prin clic pe una dintre fotografiile din partea de sus a ecranului, fie direct pe ecran. Apreciez ideea celor de la *Pyro Studios* de a permite împărțirea ecranului



Din acest moment declarăm linia de asamblare a Tiger-urilor germane inutilă. FOC!

în cel mult șase ferestre. Este posibilă observarea simultană a situației fiecărui soldat în parte. Iar dacă vi se pare că soldații sunt enervanți de mici, puteți da *zoom* până când ajung de dimensiunile unei clădiri (deși nu vor mai arăta prea estetic...).

Sunetul este pe măsura graficii: excelent, și asta nu pentru că simt nevoia să dau calificative favorabile, ci pentru că partea de „zgomot" este în perfectă concordanță cu atmosfera. Muzica, împușcăturile, strigătele soldaților, zgomotul motoarelor sunt realizate impecabil.

Multiplayer-ul are dezavantaje, prin faptul că nu funcționează decât pe TCP/IP și doar în modul cooperativ, ceea ce dezamăgește. Așadar, din acest punct de vedere, producătorii n-au reușit să ridice jocul la standarde. Însă în single player este o experiență la care mulți visează, o experiență care s-ar putea să fi devenit reală. Dacă totuși nu sunteți convinși, singura soluție este să-l încercați, să-l terminați, să vă doriți o continuare...

Mike

Nota LEVEL
Producător: Pyro Studios
Distribuitor: EIDOS
Hardware: Pentium 133, 32 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win95

92 /100

WarBreeds

Un joc de strategie ... adevărată, la care va trebui să-ţi pui mintea puţin la contribuţie.



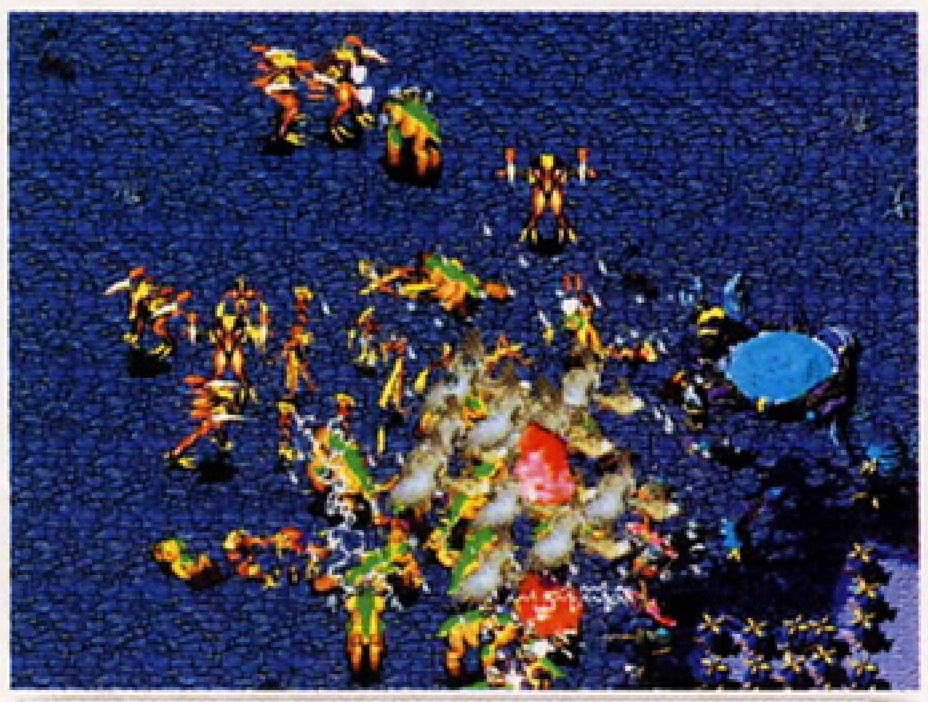
Cel ce a venit cu ideea principală, cea a jocului în sine este *Paul Tozour* (lead designer). Acesta a început să lucreze la un engine pentru un joc de strategie numit *„Darwin"*. În vara lui 1995 compania, *Red Orb*, a aprobat crearea unui prototip, astfel încât *Paul* s-a apucat de lucru „full-time" pentru a realiza engine-ul şi ceva grafică. În curând, *Darwin* a evoluat şi echipa care s-a ocupat de joc s-a numit *Red Orb Entertaiment*.

Paul afirmă că este un gamer *„rău de tot"*, crescut sub influenţa seriei *Ultima* de RPG şi a jocurilor de strategie clasice, cum ar fi *Civilization* şi *X-COM*.

Intenţia lui Paul a fost de a crea un joc de tactici militare într-o lume a viitorului, unde tehnologia e bazată pe inginerie genetică.

Basic...Ideea

„Cred că cel mai important aspect al oricărui joc este interfaţa, şi cât de configurabil este jocul respectiv. Se pune astfel accentul pe ceea ce şi-ar dori un gamer. Un joc ar trebui să mulţumească pe toţi cei ce-l joacă. Pentru aceasta trebuie ca jocul să se modeleze atât după jucător cât şi după personalitatea acestuia. *„Când joc Mechwarrior 2, pierd mai mult timp aranjând roboţii decât jucând jocul în sine. Cu WarBreeds am vrut să dau aceeaşi putere de control asupra unităţilor iar această opţiune să fie foarte folositoare în contextul unui joc de strategie real-time."* afirmă *Paul*.



Haos total! Chiar şi Picasso ar fi fost invidios. Terenul pe care se dau luptele nu este tocmai cel mai inspirat, se putea mai bine.

Ideea principală pe care se bazează *Paul Tozour* este aceea de libertate totală oferită jucătorului. Acesta poate să-şi construiască în real-time aproape orice fel de unitate şi în aproape orice număr, ceea ce face jocul foarte atractiv. Echipa de la *Red Orb* s-a decis să nu meargă pe calea clasică a roboţilor ultra-super-extra-futurişti şi echipaţi până în ...dinţii metalici, ci pe un nou drum, acela al organicii. Prin cercetarea ADN-ului inamicilor morţi (va trebui să aduni materiale organice din cadavre) vei ajunge să cunoşti aproximativ 21 de arme diferite şi 20 de tipuri de creaturi. Aici intervine lovitura de teatru. Jucătorul va reuşi să creeze până la 35.000 de unităţi unice şi să aplice orice strategie doreşte, pentru a juca (şi pentru a creea, la urma urmelor), un joc la care nici nu a visat. Farmecul esenţial al jocului îl constituie posibilitatea de a creea unităţile după cum vor „muşchii" imaginaţiei tale.



Pentru a reuşi în a face un joc cât mai apropiat de perfecţiune echipa de la *Red Orb* a luat aminte de la propunerile unor gameri fanatici în domeniul strategiilor. Jocul a trebuit dezvoltat şi din punctul de vedere al gestionării resurselor dar şi din punct de vedere al acţiunii, care va fi mai rapidă. Pentru că cerinţele jucătorilor au fost diferite atât din punct de vedere al abilităţilor pe care unele unităţi ar trebui să le aibă, cât şi din punct de vedere al strategiilor, au fost create 4 rase distincte. Fiecare rasă va avea abilităţile şi tacticile ei personale. Şi AI-ul va fi foarte ridicat şi, corect fiind, nu va trişa.

Bineînţeles că echipa s-a inspirat şi din jocuri ca cele din seria Warcraft, Dune2, C&C, Red Alert care de altfel au creat şi definit stilul jocurilor de strategie. Dar nu trebui să credeţi că este doar o altă clonă ci este un pas spre perfecţiunea RTS-urilor (real-time strategy).

What's on?

Povestioara spune că după decăderea unui puternic clan, *Yedda*, s-au format alte 4 clanuri care-şi doresc supremaţia şi puterea totală: *Tanu*, *Sen-Soth*, *Kelika* şi *Magha* (vezi fereastră). Clanul iniţial, *Yedda*, pusese bazele unei societăţi extrem de avansate bazate pe ingineria genetică.

Revenind la acţiune în sine, jocul în single player are trei campanii. Prima conţine aproximativ 3 mini misiuni de antrenament în care, de fapt, înveţi cum se joacă *WarBreeds*.

În celelalte două campanii, cele principale, ai de străbătut câte 12 misiuni „de căciulă". Poţi juca de partea clanului *Tanu*, băieţii buni care locuiesc în deşert, sau de partea celor răi, *Magha*. În ambele campanii va veţi confrunta cu alte două clanuri: puternicii *Kelika* şi tribul ce seamănă cu nişte insecte, *Sen-Soth*. Între toate aceste clanuri se vor creea puternice alianţe şi se vor da lupte violente.

Pentru cei ce vor să joace în echipe, există posibilitatea de a juca în două feluri. Pot să-şi împartă în totalitate resursele şi unităţile, iar pentru un joc mai „individual" pot juca sub formă de alianţă. Diferenţa este esenţială. Cei ce vor juca în co-op (cooperative) vor trebui să se înţeleagă asupra folosirii resurselor şi asupra construirii clădirilor precum şi asupra tacticilor militare pe care le vor aplica. Este o idee nouă şi foarte interesantă. Un jucător se va ocupa de construirea bazei şi de adunarea resurselor iar altul se va ocupa de atacuri şi apărare. Cei ce vor juca în allied mode vor trebui să se îngrijească atât de tactică cât şi de resurse şi bază. Ei vor putea să vadă din hartă atât cât au descoperit plus ceea ce vede aliatul, şi, bineînţeles, vor putea să-şi unească forţele pentru a distruge adversarul.



Cu puţină imaginaţie o să observaţi şi un monstru în imagine. Succes!

Pentru a uşura meseria zeilor (jucătorilor), echipa de la *Red Orb* adăugat şi un sistem mai complex de waypoint-uri, acestea putând fi combinate (de exemplu creaţi o rută de patrulare pentru o echipă, apoi faceţi alta



Adevărul gol goluț este că meniul putea fi mai inspirat. Dar să lăsăm petele și să ne continuăm petrecerea.

pentru altă echipă și dacă doriți puteți să le puneți cap la coadă și să faceți un al treilea traseu numit „pathway" pentru o a treia echipă). AI-ul este destul de bine conceput astfel încât unitățile vor abandona way-point-urile pentru a ataca inamicii iar după ce lupta s-a terminat, unitățile își vor continua drumul (dacă rămân în viață).

Pathway-urile pot fi înregistrate în memorie astfel încât, atunci când dați ordin altui grup să urmeze aceeași rută nu va trebui să setați waypoint-urile din nou și din nou.

And then again

Clanurile evoluează în două feluri. În primul și în primul rând prin cercetarea ADN-ului victimelor pentru a transpune apoi informațiile noi în tehnologia armelor și unităților. Cu cât un jucător cercetează mai multe tipuri de ADN cu atât acesta va ajunge la tehnologii noi mai repede. Ceea ce îi va ajuta destul de mult în luptă!

În joc a fost introdus de asemenea conceptul de unități „veterane". Astfel, cu cât o creatură luptă mai mult și supraviețuiește, cu atât mai experimentată devine. Există trei grade de veteran, și cu fiecare grad creaturilor le vor crește puterea, precizia și armura.

Această posibilitate de „upgrade" îl va face pe jucător să evite măcelurile și să se îngrijească de unitățile sale, deoarece unitățile experimentate vor avea un avantaj net în fața celor „rookie".



Niște monștrii cam mari se pregătesc de luptă. Meniul din dreapta ... este cu adevărat un „meniu" din care vă alegeți ingredientele pentru crearea monștrilor.

Clanurile din joc

În principal fiecare clan are abilitățile sale speciale, arme caracteristice și structuri unice. Depinzând cu care dintre cele două rase vei juca în single player, vei avea acces la una sau două dintre creaturile, armele și structurile clanului ales. În multiplayer numărul clanurilor la care ai acces este determinat de numărul jucătorilor.

Clanul Tanu

Tanu a fost prima rasă construită de *Yedda*. Membrii clanului *Tanu* original erau asemănători cu niște șopârle bipede cu piele nisipoasă și o viteză uimitoare. Aceste calități le dădeau abilități extraordinare în apărarea față de predatorii din deșerturile pe ei care le numeau „casă". În ultimii ani, *Tanu* a devenit o rasă foarte puternică și mândră. Rapiditatea lor a devenit o armă importantă și prețioasă dându-le posibilitatea de a termina o luptă fără mari probleme.

Clanul Sen-Soth

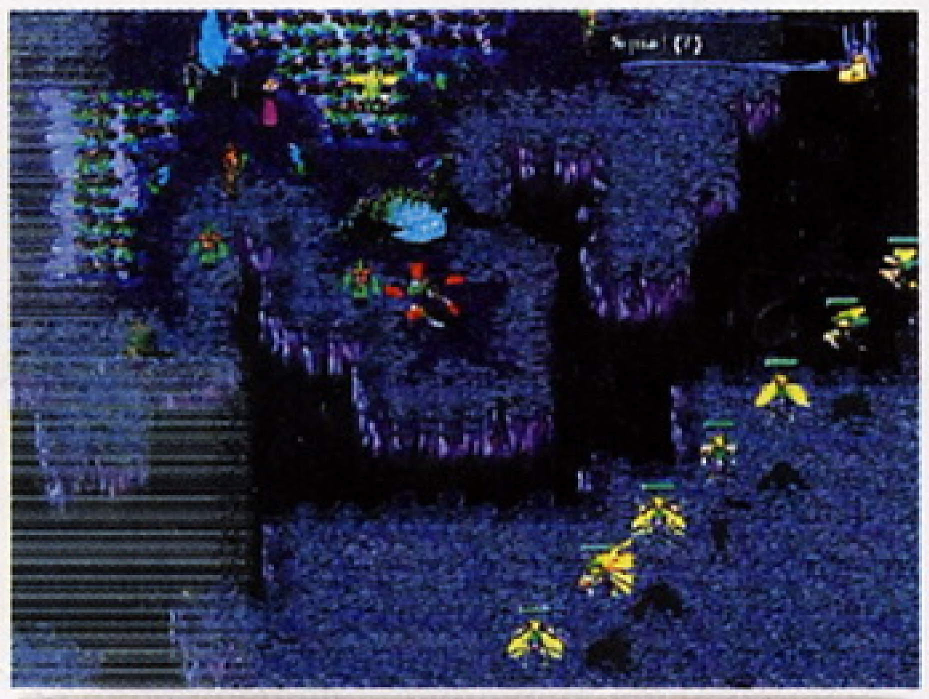
Sen-Soth sunt o rasă ciudată și de neînțeles în comparație cu celelalte. Cu toate că sunt mici și nu prea au forță fizică *Sen-Soth* cresc și ajung la maturitate foarte repede iar organele de simț dezvoltate foarte mult de-a lungul mileniilor petrecute în mediu subteran, le dau o percepție excelentă a mediului. Acest clan a construit o serie de unități speciale dar toate sunt special făcute pentru a putea crește extrem de repede.

Clanul Kelika

O rasă care a evoluat în apropierea mlaștinilor aproape glaciare din nord. Unitățile lor sunt încete, dar pot deveni niște inamici înfricoșători în caz de primejdie.
Este un clan religios care și-a dedicat existența în încercarea de a reclădi unitatea, deci, clanul Yedda. Pot fi des văzuți rugându-se pe câmpul de luptă. Sunt foarte puternici și foarte rezistenți.

Clanul Maghá

Cu toate că par fizic slabi, Magha se numără printre cele mai deștepte clanuri. Tacticile lor bine organizate și inteligent coordonate au permis clanului să atingă o poziție de superioritate în rândul clanurilor.
Cercetările avansate pe care le practică, le-au permis să creeze o serie de unități ce pot fi invizibile atâta timp cât pielea le rămâne rece. Acest avantaj este foarte important permițând distrugerea de armate mici prin luarea prin surprindere.



Musculițe, gândăcei și tot felul de arătări se pregătesc să lupte sub ... al tău click! Cât de patriotic și mișcător!

„Energy pods" reprezintă sursa principală de energie în joc. Oamenii de știință *Yedda* au creat o rasă specială pentru a sintetiza energia din anumite terenuri numite cropland. Numai *Shaman*-ii clanurilor posedă secretul de a planta pod-uri și de a strânge energia lor. Pod-urile îți furnizează energia pentru clădiri și pentru crearea unităților.

Cropland reprezintă o zonă mai purpurie de teren care poate suporta trei tipuri de plante. Toate acestea vor crește până vor ocupa tot spațiul purpuriu. Cea mai simplă sursă de energie o constituie pod-ul standard care crește relativ încet dar produce cea mai multă energie.

Sporii reprezintă al doilea tip de plante, care cresc ceva mai repede și sunt mai greu de distrus dar produc mai puțină energie.

Buruienile constituie al treilea tip de plante. Acestea nu produc nici un fel de energie dar se împrăștie foarte repede. Scopul acestora este de a face dificilă obținerea de enrgie pentru adversar. Sunt valabile numai pentru multiplayer. Pentru a afla mai multe despre clădiri și unități aveți la dispoziție Device Lab și Gene Lab. Accesul la aceste ecrane se poate face înainte de a începe jocul propriu-zis. Jucătorul se poate duce astfel în oricare din aceste două încăperi pentru a studia avantajele și dezavantajele, sau punctele forte și cele slabe ale unităților și clădirilor.

Controlul se va face ca în jocurile clasice și short-cut-urile vor fi cam aceleași (Ctrl + # va crea un grup de exemplu).

Sergio

Nota LEVEL
Producător: Red Orb
Distribuitor: Red Orb
Hardware: Pentium 90, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win95

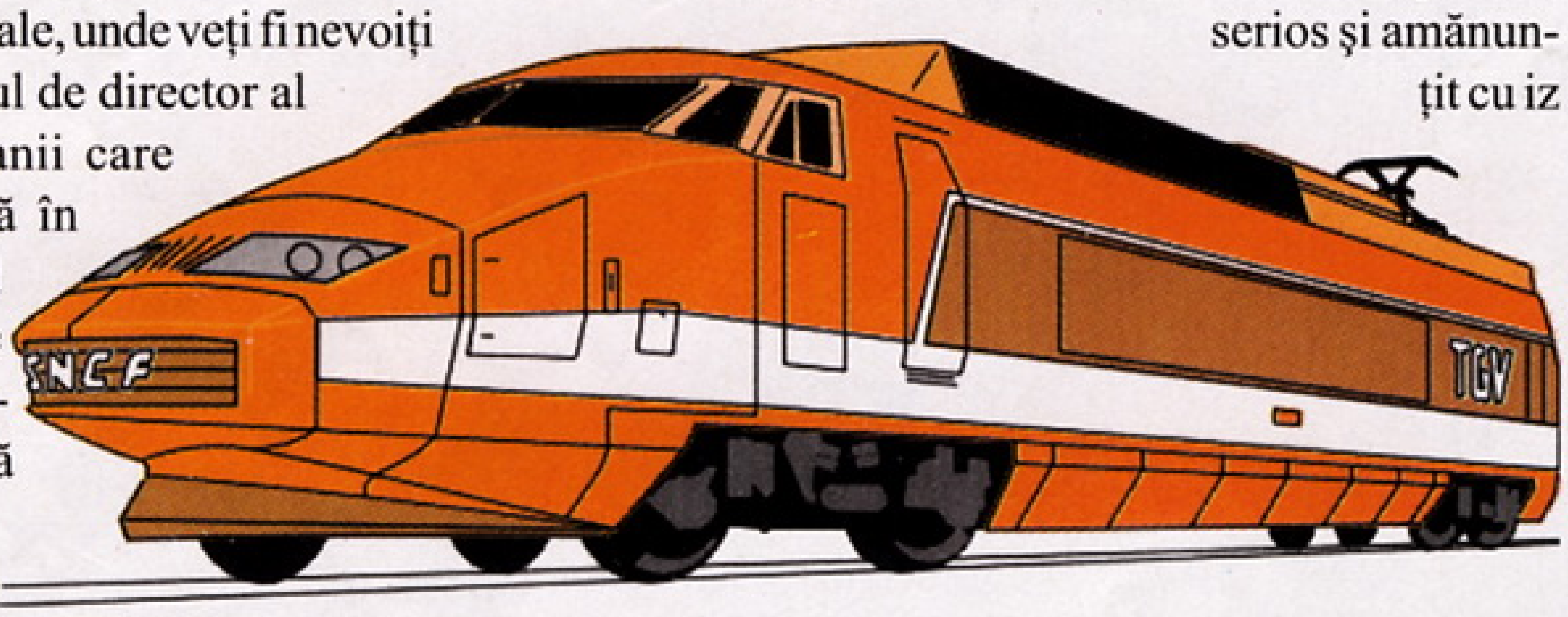
69 /100

Industry Giant



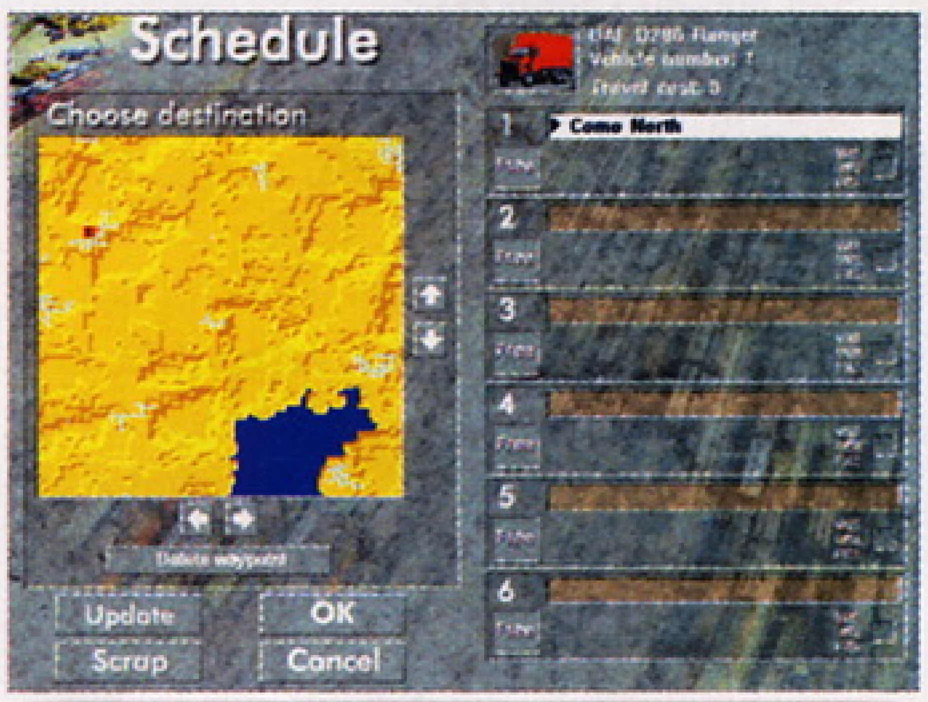
A apărut la orizont o nouă şansă de a deveni faimoşi, bogaţi, puternici. Din nou, contul virtual se poate umple cu milioane de dolari. Acestea sunt posibilităţile oferite de noua strategie economică a celor de la *Interactive Magic.*

Aviz jucătorilor pasionaţi de strategii de genul *Transport Tycoon Deluxe* sau *Capitalism*. A sosit vremea unei schimbări... în bine. La data la care citiţi acest articol, vă aflaţi în „pericolul" de a fi lansaţi în fascinantul univers al economiei virtuale, unde veţi fi nevoiţi să vă asumaţi rolul de director al unei mici companii care trebuie să ajungă în top. Însă drumul spre victorie este anevoios. Pe parcurs, competiţia vă va sili să recurgeţi la strategii economice îndrăzneţe, să riscaţi, să faceţi împrumuturi. Acestea sunt aşadar condiţiile în care se prezintă...



Strategia economică a sfârşitului de mileniu

Aţi putea spune că acest calificativ este puţin hazardat. Şi totuşi capodopera celor de la *Interactive Magic* este o combinaţie cel puţin fericită de elemente preluate din jocurile amintite mai sus: acelaşi amalgam fermecător de bani, trenuri, autobuze, oraşe, avioane, copaci, iarbă din *Transport Tycoon*, la care se adaugă o doză apreciabilă de management serios şi amănunţit cu iz de *Capitalism*. Şi totuşi, stilul jocului este aproape perfect identic cu cel din *Transport Tycoon*, aşa că *Industry Giant* poate fi considerat cu uşurinţă un sequel al binecunoscutei strategii economice. Totuşi există diferenţe notabile. De pildă, acum nu se mai pune problema începerii unui joc în anii '50 şi continuarea lui până la extenuarea jucătorului. De data aceasta a apărut posibilitatea începerii unei cariere, structurată pe mai multe etape. Scopul în acest joc este obţinerea profitului necesar asigurării voturilor pentru ocuparea unor funcţii mai importante în cadrul companiei. Să luăm, de exemplu, nivelul 1, al cărui scop este fondarea şi dezvoltarea unei afaceri care are ca obiect un singur produs (cum ar fi mobila, de exemplu). Desigur, dificultatea este setată pe „easy". Pe „hard" lucrurile se complică serios, fiind nevoie de un creier gata să clocotească şi de o cunoaştere perfectă a jocului. De asemenea, cu cât creşte nivelul de dificultate, cu atât profitul necesar pentru trecerea la etapa următoare este mai mare, iar intervalul de timp pus la dispoziţie mai scurt. Şi dacă tot am adus în discuţie problema timpului, trebuie remarcat faptul că *Industry Giant* oferă un *timeline* cuprins între 1960 şi 2060. Desigur, în atâta amar de vreme, tehnologia nu stă pe loc, ci avansează pionereşte spre cele mai înalte culmi ale ştiinţei şi tehnicii. Vehiculele din joc sunt supuse şi ele inevitabilului *„fugit irreparabile tempus"*, aşa că un camion, odată achiziţionat, îşi va face datoria până ce unul dintre colegii mai tineri şi mai puternici îl va înlocui. Sorry...



Cu ceva (mai multă) imaginaţie, meniul de selectare a destinaţiei vehiculelor poate fi foarte uşor folosit.

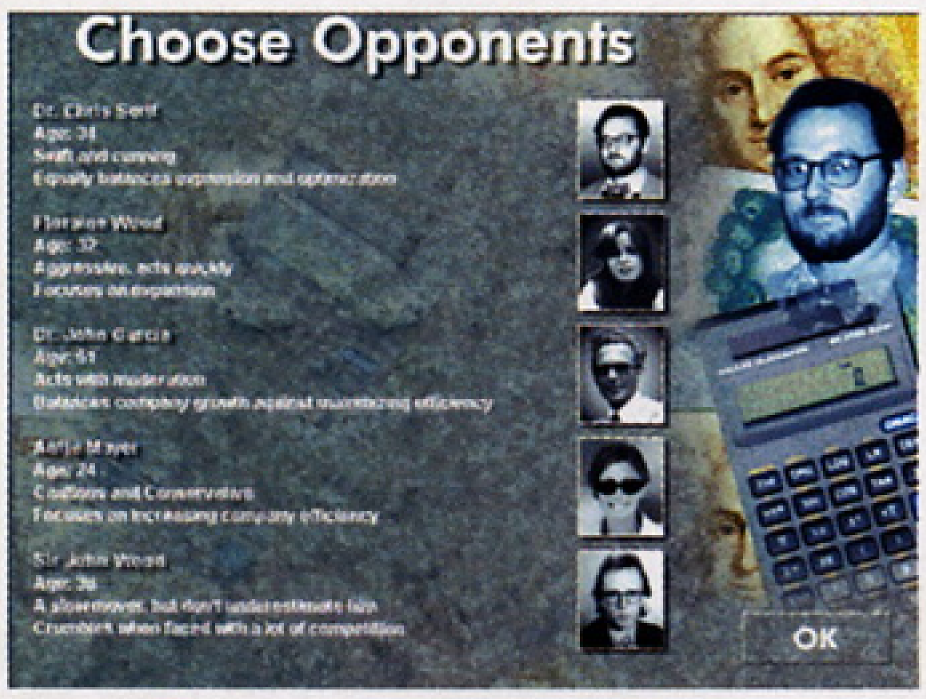


Marginea unui lac, oraşe liniştite, păduri neatinse de mâna omului... până acum.

Aşteptări împlinite?

Dar să abandonăm sentimentalismele şi să revenim la joc. Mulţi gameri pasionaţi de *TDL* au sperat şi speră în continuare că vor

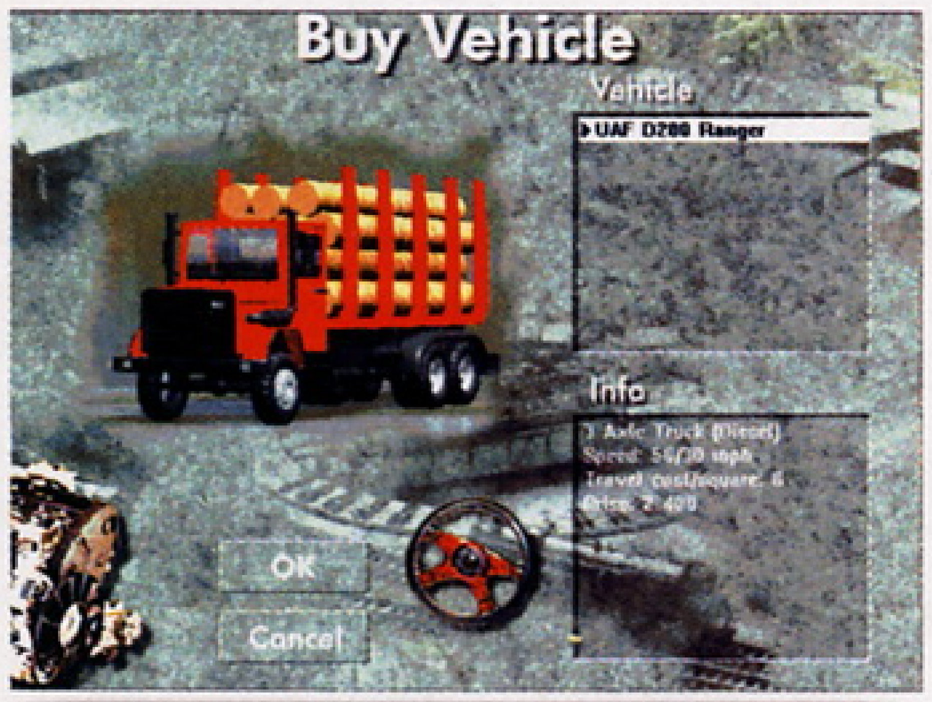
mai trăi o experiență asemănătoare. Din punctul de vedere al interfeței, *Industry Giant* prezintă diferențe însemnate față de Transport *Tycoon Deluxe*. Totuși, este greu de apreciat dacă sunt schimbări în bine sau în rău. Am fost surprins să constat că jocul folosește tastatura pentru selectarea direcției spre care va fi îndreptată fațada unei clădiri. Acest lucru, aparent banal în *Tycoon*, devine o adevărată aventură pentru un gamer obișnuit cu mouse-ul. De asemenea, chiar și selectarea unei clădiri sau a unui vehicul pentru a fi construite se face prin intermediul unui meniu incomod, prin aceea că, ori de câte ori jucătorul se hotărăște să cheltuiască bani, este nevoit să părăsească ecranul principal. Tot în ceea ce privește consturcția de vehicule, nu poate fi ignorată dispariția depourilor. În *Industry*



Competiția feminină, pe lângă faptul că arată bine, este și foarte periculoasă. Cât despre sexul opus...

Giant toate unitățile sunt cumpărate din gări, aeroporturi, porturi sau stații pentru camioane.

Logica jocului este cât se poate de simplă în teorie: afacerile profitabile propulsează compania. Dar practica face adevărate ravagii. Pentru început, este indicabilă găsirea unui oraș arătos, cu străzi multe și nume rezonant, situat într-o zonă plăcută, atractivă turistic, preferabil lângă suprafața cristalină a unui lac sau a unei mări interioare, excelentă pentru realizarea transportului acvatic. Urmează... complicatul proces de localizare și acaparare a uneia sau mai multor întreprinderi ce aparțin diferitelor ramuri ale industriei extractoare, specializate pe minereu de fier, lemn, cărbune, petrol etc. Apoi trebuie construită fabrica, producătoarea bunurilor de consum,

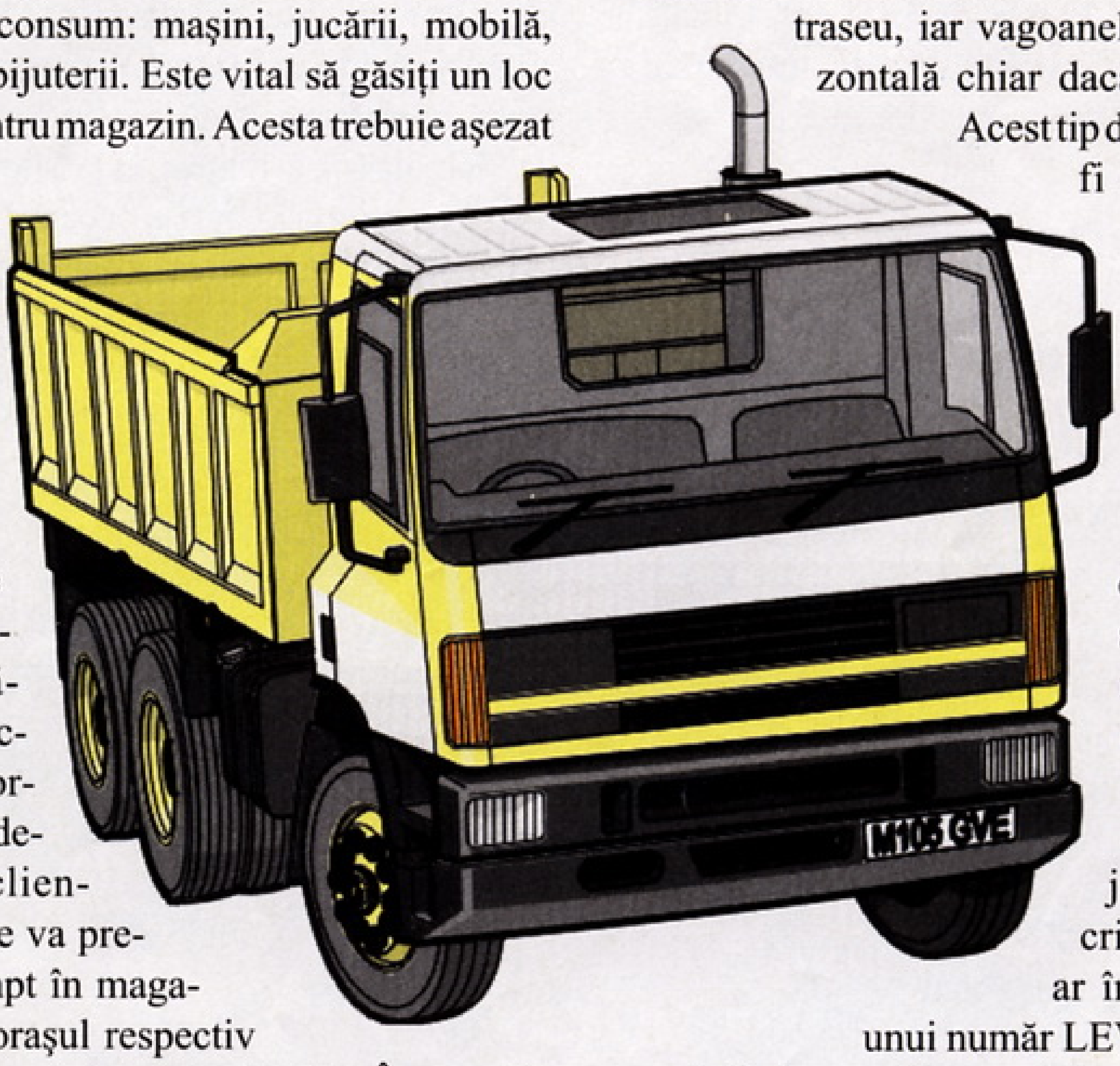


Fotografie de familie: bunicul mijloacelor de transport pe vremea când era în formă.



După cum se vede, jucăriile pot sta la baza unei mari companii...

adevăratele aducătoare de profit. După realizarea lanțului economic, produsul finit trebuie transportat în orașul ales și comercializat. Pentru aceasta aveți la dispoziție o serie de magazine specializate pe anumite bunuri de consum: mașini, jucării, mobilă, papetărie, bijuterii. Este vital să găsiți un loc propice pentru magazin. Acesta trebuie așezat în locuri ușor accesibile, populate, dar cu un cost al demolării scăzut (în cazul în care doriți să eliminați clădirea respectivă). Importantă este, desigur, și clientela, care se va prezenta prompt în magazine dacă orașul respectiv este considerat destul de atractiv. În cazul în care înghesuiala nu se ridică la cotele așteptate, atractivitatea localității poate fi amplificată cu ajutorul piscinelor, stadioanelor, traseelor pentru curse auto, al universităților.



În fine, după ce toți acești pași au fost realizați de câteva ori, puteți spera că există posibilitatea eventualității să reușiți, într-un viitor îndepărtat, să obțineți profit serios.

Pixeli și zgomot

Grafica și sunetul se situează în limitele acceptabilului. Cu alte cuvinte, nimic de reproșat. Copacii își schimbă înfățișarea în funcție de anotimp, iar păsările te încântă cu triluri. Nimic mai frumos... Totuși este neplăcut să observi cum locomotiva își schimbă radical dimensiunile la fiecare curbă de pe traseu, iar vagoanele rămân la orizontală chiar dacă urcă o pantă. Acest tip de bug-uri a putut fi des întâlnit în *Transport Tycoon Deluxe*, așa că putem închide ochii în această privință.

Cam atât despre singura strategie economică capabilă să concureze cu *TDL* în cadrul acestui gen de jocuri. O descriere amănunțită ar însemna crearea unui număr LEVEL special, iar o dezbatere pe larg a strategiilor care pot fi aplicate ar necesita câteva volume. Așadar, rămâne la latitudinea voastră să stabiliți dacă *Industry Giant* este cu adevărat competitiv.

Mike

Nota LEVEL
Producător: JoWood Productions
Distribuitor: Interactive Magic
Hardware: Pentium 100, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Nu
Platformă: Win95
74 /100

SubCulture



Sub oglinda aparent calmă a oceanului vieţuieşte o civilizaţie de creaturi ciudate şi simpatice. Sună ca un episod din filmul de desene animate Snorks! SubCulture este însă un joc de la UbiSoft, gen Privateer, cu o grafică deosebită.

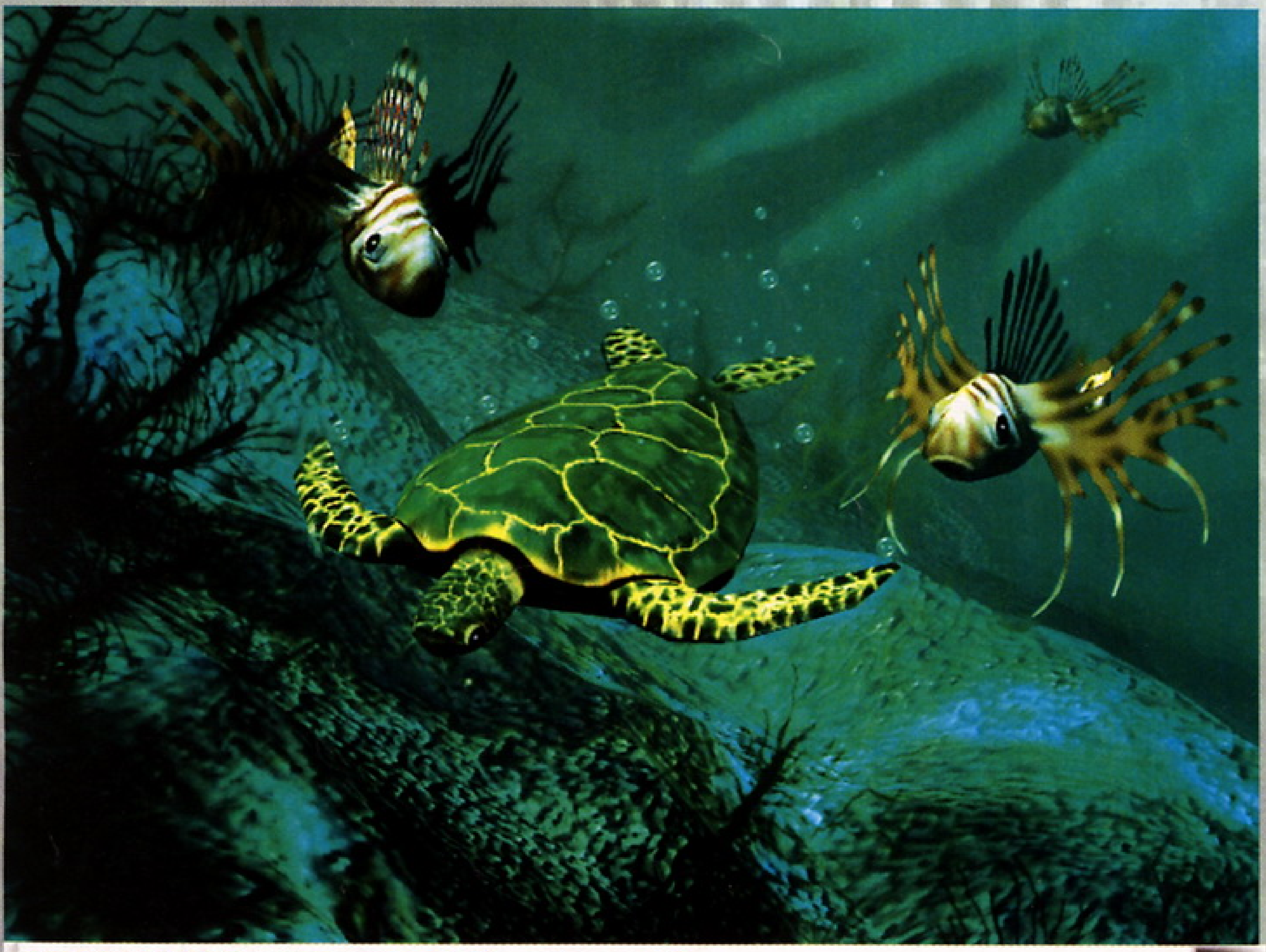
Lumea din SubCulture este ceva aparte – oraşele sunt amplasate în locuri în care apa nu este mai adâncă de câtiva metri. Poate că acest lucru nu vă spune mare lucru decât în momentul când realizaţi că personajele jocului nu sunt mai mari de un centimetru. Adesea lucrurile minuscule pot cauza probleme majore! De exemplu, o cutie de fasole aruncată de cineva de pe un vas poate distruge o întreagă fabrică a lumii subacvatice. Exact acest lucru i s-a întâmplat şi lui Bubba Kosh. Astfel, eroul principal al acestei aventuri este nevoit să prospecteze în teritoriul Procha şi Bohine – două state care se află în situaţie de război.

Aşadar, ca mercenar şi prospector, trebuie să-i ajungi să ai o anumită avere pentru ca mai apoi să poţi trăi mulţi ani fericiţi.

Acvariu Interactiv

SubCulture se poate descrie cel mai simplu ca fiind Privateer sub apă. Dar primul este mult mai dinamic şi conţine mult mai multă viaţă. Peşti, cai de mare, broaşte ţestoase, alte submarine... şi toate acestea se mişcă libere şi nestânjenite printr-o lume extraordinar de bine realizată. Probabil că factorul vizual este cel mai tare punct al lui SubCulture. În istoria jocurilor au mai existat lumi subacvatice, dar nici una dintre acestea nu a fost realizată cu o asemenea grijă pentru detalii. Numeroase lumini joacă pe stâncile solului marin care se află parcă în continuă mişcare. Cel mai bine se pot vedea aceste efecte în apropierea ţărmului, unde poţi conduce submarinul tău în apropierea bancului de nisip. Aici lumina este cea mai puternică şi creează un efect deosebit de convingător. Apa care vălureşte deasupra şi soarele acela care te împroşcă cu razele-i calde... Mai că-ţi vine să laşi totul baltă, să-ţi faci repede bagajele şi s-o întânzi la Mamaia (nu la bunica, ci la Marea Neagră). După ce se lasă noaptea, oceanul nu mai este chiar aşa de primitor şi bezna aceea care te înconjoară te face să tremuri de frig şi de frică. Numai farurile submarinului te mai pot ajuta să ajungi într-un loc sigur.

SubCulture este bazat pe o versiune avansată a librăriei 3D de la Criterion Renderware, ceea ce-l face deosebit de atractiv din punct de vedere grafic, condiţia de bază fiind însă ca jocul să ruleze pe un accelerator grafic. Altfel, nu cred că există nici un fel de plăcere de a juca. Culorile sunt şterse, iar rata cadrelor extrem de redusă. SubCulture oferă suport pentru 3Dfx, PowerVR şi pentru setul de cipuri Rendition V1000. Gamerul poate sta ore întregi în faţa monitorului numai ca să admire peisajele acelea subacvatice. Dar mai există şi ceva treabă de făcut pentru a câştiga bani şi pentru a trăi bine! Deci, e timpul să preluăm o misiune.


Parcă am fi în faţa unui acvariu. Grafica este superbă!

Nu chiar ca Jacques Cousteau

Bohine sunt vrăjitorii tehnologiei din adâncuri. Aceştia trăiesc într-o societate militară cu reguli stricte şi pedepse aspre. Prin contrast, civilizaţia Procha este prietenoasă şi mai îngăduitoare. Astfel, nu este de mirare că dacă vei ajuta una dintre aceste societăţi vei deveni duşmanul celeilalte. Singura soluţie este să adopţi o linie de mijloc şi să fii neutru. Dar mai este ceva! Fiecare dintre aceste societăţi te poate ajuta cu bunuri şi servicii, atâta timp cât acestea se războiesc între ele. Ce poate schimba un mic mercenar ca tine? Mai ales, pe cine vei ajuta?

Populaţia Bohine are cea mai bună tehnologie cu care-ţi poţi echipa submarinul, iar Procha fac diverse servicii la un preţ foarte scăzut (e drept că uneori şi la calitatea corespunzătoare preţului). Totul depinde de tine! SubCulture este alcătuit din aproape 30 de misiuni, împărţite în patru stagii. Stagii? Nu indică oare acest lucru o anumită linearitate? Da, aşa este. Există o istorie lineară care stă la baza tuturor misiunilor din joc, în cele din urmă acestea conducându-l pe jucător la final. Partea nelineară constă în ordinea în care faci lucrurile. Dacă nu ai chef să te ocupi de o anumită misiune te poţi ocupa mai mult

timp de consolidarea stării tale financiare. Însă atenție: să nu se adune după aceea prea multe misiuni! Astfel, ajungem la un alt aspect al jocului: comerțul cu bunuri.

Vă amintiți desigur că Bubba era un prospector de Thorium (înainte ca reședința acestuia să fie distrusă). Ei bine, acum a venit timpul ca Bubba să arate ce poate. Thorium-ul este materialul care permite viețuitoarelor să trăiască pe fundul mării. Este o sursă importantă de bani. Colectarea acestuia și vânzarea lui mai departe vă poate aduce venituri importante! Totodată, foarte valoroase sunt și perlele, care pot aduce rapid venituri importante. Cutiile din metal pot fi de asemenea o sursă importantă de venit și dacă treburile merg cum trebuie, chiar și pescuitul este o opțiune.

Buletinele care vin prin e-mail permit gamerului să știe tot timpul care sunt tendințele pieții și ceea ce se caută. Așadar, căscați ochii și vedeți ce este „fierbinte". Ceea ce este și mai interesant, este faptul că în SubCulture piața nu este statică. Veți observa că atunci când te duci să faci comerț, prețurile de vânzare-cumpărare se schimbă tot timpul, în funcție de cerere și cantitate.

Bineînțeles că în această lume mai există și alți comercianți și dacă nu te miști repede riști să nu ajungi niciodată în vârf. În tot acest negoț, gamerul joacă un rol foarte important, deoarece afectează în foarte mare măsură piața. Cu cât vinzi mai mult din același produs, cu atât cererea (și deci prețul) va scădea. Concluzia este că nu trebuie să vinzi același gen de produs pe o perioadă îndelungată. SubCulture nu deține un model economic complex, dar chiar și așa, este mult mai intersant decât unul static.

Adevărul este că după un anumit timp comerțul poate deveni plictisitor. Chiar dacă în SubCulture nu există decât numai aproximativ 30 de misiuni, acestea sunt foarte variate. Nu toate misiunile se rezumă la a ieși afară și a distruge tot ce întâlnești. De fapt, numărul acestora este redus și unele misiuni se pot duce la îndeplinire fără a trage nici măcar un foc de armă. Să nu credeți acum că acestea nu sunt provocatoare! Să câștigi în SubCulture este cam același lucru cu a avea suficienți bani pentru a cumpăra arme cât mai puternice. Chiar și reflexele sunt uneori necesare!

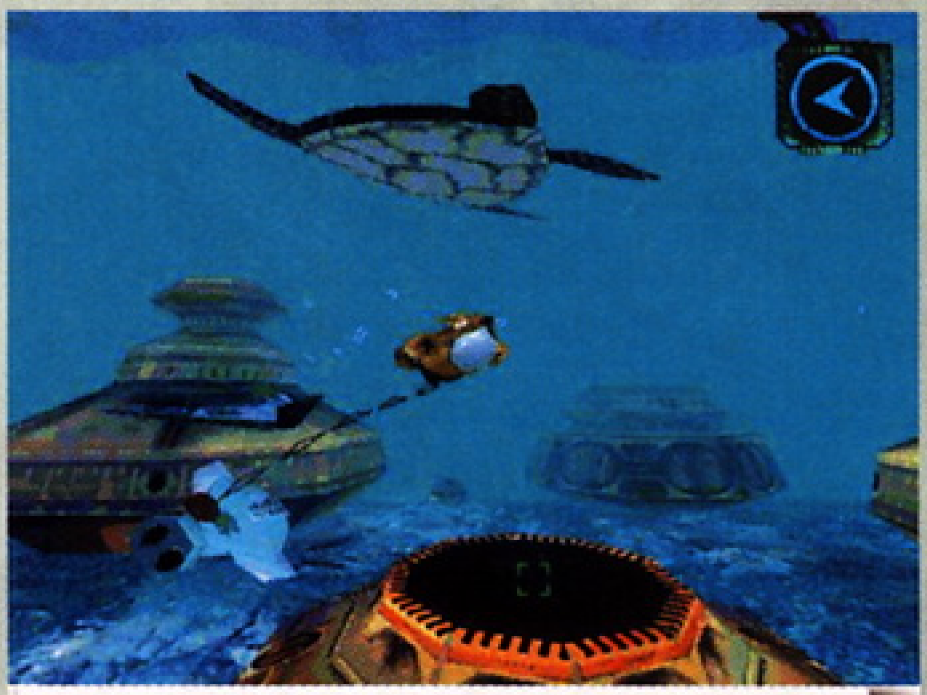
Pe unii îi va supăra probabil faptul că nu există posibilitatea de a salva în timpul unei misiuni: pentru a salva trebuie să termini mai întâi misiunea curentă. De abia după aceea apare o opțiune care permite salvarea. Să pierzi o misiune nu este o opțiune: dacă ratezi, jocul se termină și gamerul trebuie să reîncarce ultima salvare.

În grădina Octopus

Chiar dacă SubCulture este foarte bine realizat din punct de vedere grafic și are o serie de misiuni interesante, nu este jocul perfect. Nu există decât aproximativ 30 de scenarii și nu toate sunt captivante – unele sunt chiar plicticoase. Mulți gameri vor avea probabil dificultăți în „a intra" în joc. Să intri în atmosferă e una și să intri în joc este total altceva. SubCulture nu te introduce în joc pe cât de repede ar trebui. Eventual dai drumul la joc, însă începutul chiar pare că nu are nimic care să te mențină interesat.

Nu există multiplayer, dar acum când scriu aceste rânduri înțeleg de ce. SubCulture nu este genul acela de joc în care se poate impune ideea „ultimul rămas câștigă". În multiplayer probabil că SubCulture ar degenera într-o competiție disperată între utilizatori de a-l nenoroci pe adversar, trăgând în el cu tot ce ai la-ndemână. În sfârșit, gamerii ar fi fost mult mai dezamăgiți cu un SubCulture multiplayer, decât cu unul care nu are deloc această opțiune. Poate deranjează și faptul că în joc nu există decât un singur tip de submarin. Poate ar fi fost mult mai interesant să existe pe măsură ce înaintezi în joc mai multe tipuri de amfibiene.

Celelalte elemente ale jocului, ca sunetul, interfața, instalarea etc. sunt standard și nu oferă nimic deosebit. Singurul lucru ieșit din comun este suportul pentru joystick: oferă



Astfel arată un oraș subacvatic.

suport pentru tehnologia Force Feedback.

Și ăsta e un lucru mare, pentru cei care dispun de astfel de produse. Chiar este un avantaj enorm să rulezi jocurile cu un astfel de produs. Singura mea speranță este că în curând această tehnologie va deveni un standard și că tot mai mulți producători de jocuri vor folosi Force Feedback-ul ca un punct de referință. Efectele sonore sunt clare, dar nu au nimic prin care să se evidențieze.

Întors pe toate părțile SubCulture s-a dovedit a fi un joc bun. Modul de joc este solid, care dacă este un pic mai lent decât sunt obișnuiți majoritatea gamerilor. Efectul acela al apei, aduce grafica la viață, iar animațiile întâlnite peste tot în SubCulture aduc o doză destul de mare de realism. Misiunile sunt foarte variate, spre deosebire de alte jocuri de acest gen care abundă în scenarii de tipul gun-and-run. Oricum, dacă vreți ceva deosebit, sau pur și simplu vreți un joc de acțiune care să vă ofere și altceva decât „trage cât poți" atunci ați nimerit bine: SubCulture vă va umple viața!

Mr. President

Nota LEVEL

Producător: UbiSoft
Ofertant: UbiSoft
Tel: 01/4111045; 01/4111093
Fax: 01/4111080
Hardware: Pentium 133, 16 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Nu
Platformă: Win95

91 /100



Ups, prostănacu ăsta de robot a lansat o torpilă cât submarinul meu de mare. Credeți că mai am vreo șansă?



Panzer Commander

SSI lansează primul său simulator de tancuri în care gamerul are ocazia să preia comanda unui tanc german sau al aliaţilor. Într-o mulţime de scenarii ai ocazia să-ţi etalezi cunoştinţele în materie de blindate.

Acum câţiva ani buni o firmă mai puţin cunoscută lansa un joc revoluţionar. Era vorba de aplicarea blitzkrieg-ului în al doilea război mondial, iar baza era pusă pe trupele de tancuri. Dar şi în realitate, acestea au dus greul luptelor în ultima conflagraţie mondială, fiind cele mai temute maşini de război până în zilele noastre.

După ce în PG 2 te-ai obişnuit cu folosirea trupelor de elită, iată că acum SSI îţi oferă ocazia de a fi în locul celor pe care-i trimiteai cu uşurinţă în misiuni dificile. Vei putea face faţă? Pentru că e foarte uşor să mori...



Nici nu arunc bine un inamic în aer, că e selectat automat altul. Dar aşa şi trebuie, că uite, trage în mine.

În stilul în care se luptau bunicii

Un simulator de tancuri demn de toată lauda este iM1A2 Abrams. În acesta ai prilejul să te bucuri de toate facilităţile moderne. De pildă: ai selectat o ţintă? La un simplu Enter aceasta apare în „vizorul" tunarului (mai degrabă cameră video decât vizor), iar la o apăsare pe tasta „Space" ajunge fier vechi. Şi asta nu contează dacă tragi din mers, bate vântul ori tancul se hudurcăie din cauza terenului stâncos. Nu contează, pentru că eşti asistat de un calculator ce-ţi oferă totul de-a gata, iar tu nu ai de făcut decât să selectezi ţinta şi să tragi. Din acest motiv, Forrest Gump (un corespondent din SUA) ne-a spus că după ce a făcut poze la toate tancurile inamice (cu „Enter" şi „Space") a primit o mulţime de medalii, ba chiar a şi avansat în grad!

Ei bine, aşa ceva nu se întâmplă şi aici. În anii '40 nu se descoperiseră circuitele integrate, iar peste tot domneau dispozitive mecanice, foarte sensibile la uzură, lovituri şi şocuri. În acest context, a distruge un tanc inamic era o adevărată problemă de îndemânare.



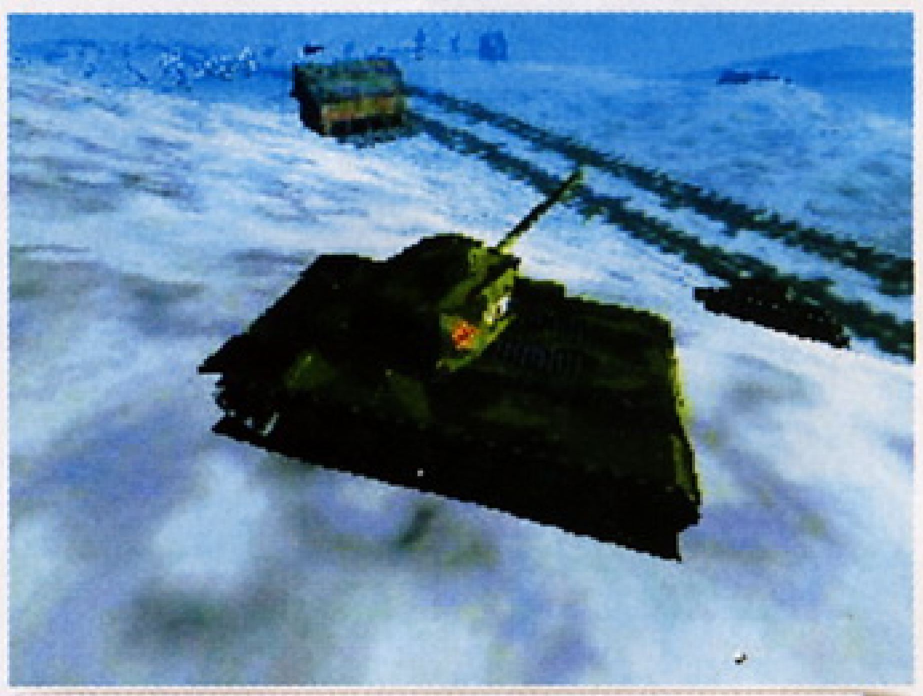
Ouch! Am crezut că pot face faţă la trei inamici, în câmp deschis.

De pildă, niciodată nu poţi fi sigur că ai pus într-adevăr ţinta pe inamic. Dispozitivul de ochire a fost setat pentru a lovi cu exactitate până la 1500 de metri. Dar această valoare este valabilă când lupta se desfăşoară pe teren neted, pe când majoritatea luptelor din PC au loc pe câmpuri foarte denivelate. Chiar şi aşa-numitele „străzi" sunt destul de încâlcite, fără să mai punem la socoteală gropile cauzate de obuze (până a juca Panzer Commander nu credeam că poate exista ceva mai rău decât şoselele noastre).

Aceasta implică un alt mod de abordare a luptei faţă de iM1A2, pentru că dacă tragi din mers şansele de a-ţi ochi inamicul sunt de 1 la un milion. Şi nu pentru că nu-ţi vezi adversarul, ci pentru că blindatul tău se balansează de parcă ar fi o bărcuţă pe furtună şi nu o măgăoaie de zeci de tone. De multe ori mi s-a întâmplat să merg pe şosea, să apuc (prin minune!) să pun ţinta pe un adversar şi, când să trag..., oops, a fost un mic dâmb!

Dar să nu speraţi că opririle lugi şi dese sunt cheia marilor succese. În misiunile de atac, inamicul te aşteaptă liniştit după un colţ, după nişte tufişuri etc. şi are ţeava îndreptată spre direcţia din care vii. Ca să-l distrugi, trebuie mai întâi să vii în viteză, să îţi alegi un loc „strategic", apoi să frânezi brusc şi să aştepţi ca tancul tău să nu se mai balanseze. Apoi începi să manevrezi tunul. De fiecare dată la această manevră mi se pare că turela se mişcă încet, foarte încet, în timp ce-l văd pe celălalt că face acelaşi lucru. Când cred că totul este OK (cum am spus mai sus, nu poţi fi deloc sigur pe aparatul de ochit) dau comanda „foc".

De multe ori se întâmplă ca proiectilul să nimerească la jumătate de metru de ţinta vizată, suficient de aproape pentru a-ţi da destui nervi să distrugi monitorul. Ai două posibilităţi. Dacă inamicii nu au tras şi sunt în număr mare, trebuie s-o iei din loc: se reia toată operaţia aproape de la zero. Numai că distanţa de tragere va fi mai mică, ceea ce va face acţiunea mai sigură, dar şi mai palpitantă. Altă opţiune ar fi să rămâi pe loc şi să corectezi tirul, nu înainte de a încărca tunul. Dar faţă de tancurile din zilele noastre, care au un robot special pentru încărcat obuzele, în anii '40 această sarcină revenea unui membru al echipajului. Însă a manipula obuze de 4 kg nu e o treabă uşoară, iar până a avea tunul încărcat trece mult timp, destul de mult pentru a ajunge în rai înainte de a spune „foc".



„Stăpânu' dealului":„Tovarăşe, ori urci repede dealu', ori ajungi în batalionu' disciplinar!"

Un ingredient de bază: feelingul

Faţă de alte categorii de jocuri, în cazul simulatoarelor cel mai mare accent se pune pe grafică. La acest capitol Panzer Commander îmi aduce aminte de Silent Hunter, prin rezoluţie şi prin calitatea texturilor. În plus, felul în care arată interioarele tancurilor şi cum a fost renderizat câmpul de luptă îţi dă senzaţia că eşti într-un film documentar de pe Discovery Chanel.



Pe lângă faptul că sunt înguste, podurile de aici nu au balustrade. În plus, inamicul are țeava îndreptată spre mijlocul lor.

Panzer Commander este primul simulator din seria „Digital Combat Series", așadar e important de analizat engine-ul 3D. Dacă aveți accelerator grafic puteți arunca o scurtă ocheadă în opțiunea „View Vehicles". Veți observa astfel că unitățile sunt bine reprezentate grafic. Am scris „scurtă ochiadă", dar am greșit, pentru că sunt oferite 42 de unități de condus, plus alte 22 „de decor". Tancuri? Nu numai, pentru că apar și camioane, transportoare blindate, mașini de recunoaștere, dar și autotunuri anti-tanc. În afară de acestea, în anumite misiuni poți să distrugi și clădiri, poduri și fortărețe.

Dar după ce admiri în voie ditamai mastodonții de oțel și treci la jocul propiu-zis, o să fii puțin dezamăgit. Nu pentru că grafica în sine e mai slabă decât la alte simulatoare (aș spune chiar că e mai bună decât cea din Red Baron II), dar rezoluția slabă taie din realismul jocului. În plus, e destul de greu să distingi un inamic, deoarece culorile prezente în joc sunt destul de puține la număr.

Totuși peisajele sunt destul de frumoase, și un „external view" captează cu siguranță atenția. Și nu numai datorită clădirilor și copacilor bine realizați, ci și animației tancului. Privit din lateral, se vede cum roțile se mișcă în jos sau în sus, în timp ce se rotesc neîncetat. Apoi, după ce ai tras, la vârful tunului apare o dâră de fum ce este apoi luată ușor de vânt. Comandantul poate ieși pe jumătate din turelă, poziție din care vede împrejurimile... dar și țeava de „n" metri.



Luptele se duc și prin zone mai puțin obișnuite. De pildă prin coloși industriali ce scot un fog numai bun de mascat apărătorii.

Concurentul direct a lui Panzer Commander este iPanzer (prezentat în numărul trecut), care este foarte slab la capitolul explozii și bubuituri. În Panzer Commander se vede cum obuzul se desface la destinație într-o mulțime de șrapnele, de crezi că inamicul se ține de focuri de artificii. Dacă se întâmplă să nimerească prin tufișuri sau păduri, efectul frunzelor zvârlite prin aer e destul de interesant.

Toate acestea te fac să trăiești destul de intens (față de celelalte tanksim-uri) toate misiunile. Și a fost o muncă enormă pentru a crea...

Peste 200 de misiuni bine gândite

Indiscutabil, la crearea lui Panzer Commander a fost folosită baza de date culeasă pentru Panzer General. Ca și în PG, aici ai o groază de misiuni, de la stepele Rusiei până la țărmurile Normandiei sau deșerturile Africii de Nord. Campanii? Nu mai puțin de 6: trei cu rușii și trei cu germanii. Dar nu în orice fel de batalion, ci în cele mai temute ale celui de-al doilea război mondial, și nu în simple ciocniri armate, ci tocmai în bătăliile decisive, care au marcat cursul războiului.



În funcție de teren, Tiger-ul își schimbă vopseaua. Dar năravul niciodată.

De pildă, în prima campanie cu nemții ai sarcina de a cuceri Franța printr-o invazie din Belgia. A fost o surpriză pentru francezi prin faptul că tancul (piesa principală de atac a nemților) nu se poate manifesta total prin păduri și prin relief stâncos, peste tot existând pericolul unei ambuscade – pericol prezent și în campanie. Tot aceasta continuă cu Frontul de Est, front care era o sperietoare pentru trupele germane, și se termină în Ardeni, ultima ofensivă a nemților, care la început s-a dovedit a fi promițătoare, dar care s-a terminat mai apoi cu un mare eșec.

În campania din Africa faci parte din temutele Afrika-Korps, mai exact din elita acestora, divizia 21 de blindate. Aceasta se află sub comanda directă a genialului feld-mareșal Ervin Rommel, care zi și noapte comanda contra-atacuri, deși era depășit numeric. Nu mai e nevoie să spun, luptele de aici sunt extrem de grele, mai ales că istoria

German Vehicles

PzKpfw 38t Skoda
PzKpfw III ausf. F
PzKpfw III ausf. G
PzKpfw III ausf. H
PzKpfw III ausf. J
PzKpfw IV ausf. F2
Marder
PzKpfw IV ausf. G
PzKpfw IV 'Tiger' ausf. E
PzKpfw V 'Panther' ausf. D
PzKpfw IV ausf. H
PzKpfw V 'Panther' ausf. A
PzKpfw V 'Panther' ausf. G
PzKpfw IV ausf. J
PzKpfw IV 'Tiger II' ausf. B

(Non-Drivable)

SdKfz 251/1
Opel Blitz Truck
SdKfz 231
Sturmgeschutze 'Stug' III
Jagdpanzer V 'Jagdpanther'
Jagdpanzer 38t 'Hetzer'

American Vehicles

M24 'Chaffee'
M4A3 'Sherman'
M26 'Pershing'
M4A3E8 'Sherman - Easy Eight'
M4A3E2 'Jumbo Sherman'
M4A3E2/76 'Jumbo Sherman 76mm'

(Non-Drivable)

M16 Half Track
GMC Truck
M2 Half Track
M10 Tank Destroyer
M18 Tank Destroyer
M8 'Greyhound'
M36 Tank Destroyer

British Vehicles

Matilda Mk. II
Cruiser Mk. VI 'Crusader I'
Valentine Mk. IX
Churchill IV
Cruiser Mk. III 'Cromwell I'
Cruiser 'Comet'
Cruiser Mk. VIII 'Cromwell III'
Cruiser Mk. VIII 'Cromwell IV'
Firefly
Cruiser Mk. VIII 'Cromwell VII'

(Non-Drivable)

GMC Truck
Bren Carrier
Daimler-Benz Armored Car
Sexton
Achilles Tank Destroyer

Russian Vehicles

BT-5
BT-7
KV-1A
T34/76A
T34/76B
KV-1C
T34/76C
KV-1S 'Skorostnoy'
KV-85
IS-II 'Iosef Stalin'
T34/85

(Non-Drivable)

BA-6
GMC Truck
SU-85
SU-100

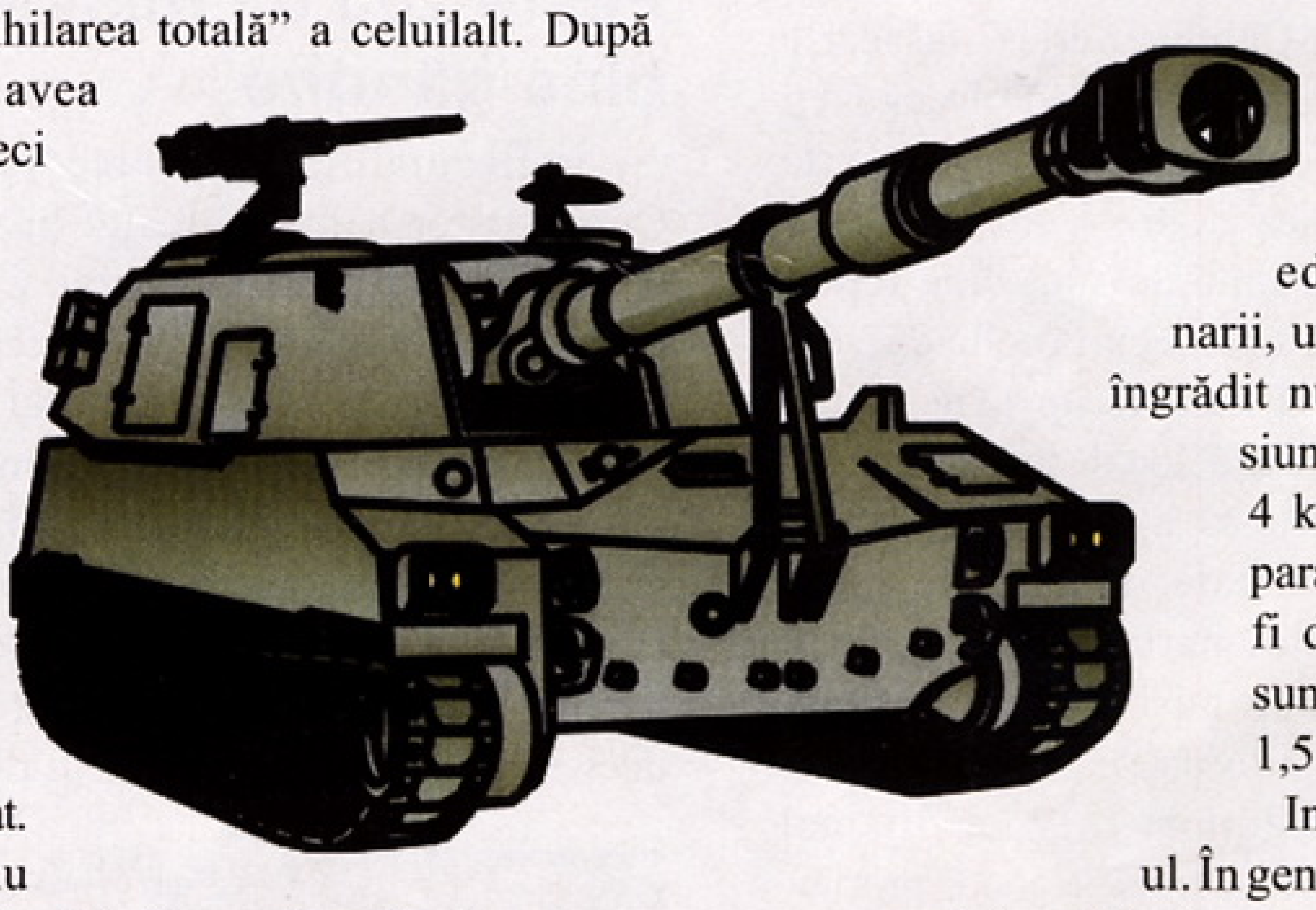


Umbrele dau un farmec deosebit jocului şi sunt realizate foarte bine.

le-a acordat un loc aparte. Astfel, nemţii au fost opriţi la numai câteva zeci de kilometri de Alexandria, într-o bătălie în care s-a luptat pe viaţă şi pe moarte. Cei ce au curăţat apoi câmpul de luptă s-au simţit atât de deprimaţi, încât au crezut că nu vor supravieţui războiului. Însuşi W. Churchill – mare înverşunat împotriva naziştilor – şi-a declarat admiraţia faţă de Rommel în faţa Parlamentului Britanic. A făcut acest gest, deşi ştia că-i va aduce numeroase critici – cum, el care a spus „ori nemţii ori noi" le recunoaşte meritele!? Această campanie se termină cu luptele din Franţa de după debarcarea Aliaţilor.

La prima vedere, luptele cu a doua divizie de blindate par mai puţin semnificative. Polonia, Rusia Centrală, Normandia. Dar să nu uităm că pe coasta Franţei un grup de numai cinci tancuri a distrus un batalion advers! Aşadar, deşi nu poate părea foate grea, cea de-a treia campanie germană are misiuni extrem de exigente, prin care ţi se cere să faci aproape imposibilul, mai ales că lupţi în bătăliile în care nemţii au pierdut.

În tabăra ruşilor a existat ideea înaintării cu orice preţ, chiar dacă acesta înseamnă pierderi însemnate de material uman. Aşadar ori faci faţă inamicului fortificat, împotriva căruia eşti trimis tam-nesam, ori vei ajunge în lista „atrocităţilor agresiunii fasciste în războiul împotriva ţării mamă, Rusia". În toate cele trei campanii faci parte dintr-una din diviziile de elită ale armatei roşii, Armatele de gardă 5, 8 şi 12, începând de la contraatacul armatei sovietice. În toate trei vei participa la operaţiunea „Citadela", care a rămas şi până astăzi cea mai mare bătălie dintre tancuri. Asta, după ce ambele tabere s-au pregătit imens pentru „anihilarea totală" a celuilalt. După aceea, vei avea ocazia să treci şi prin România.



De-a lungul campaniei, plutonul pe care-l comanzi poate deveni mai experimentat. Dar asta nu înseamnă că misiunile vor fi mai grele, deoarece s-a urmărit creşterea gradată a dificultăţii. Chiar şi fără aceasta, trupele veterane nu trebuiesc pierdute, deoarece se vede clar diferenţa dintre noii recruţi şi maeştrii războiului, îndeosebi la tirul de la distanţă mare. Dar echipajele nu pot fi distruse numai în totalitate – adică atunci când tancul lor e distrus – ci şi individ cu individ. De pildă, într-o bătălie mi-a fost omorât tunarul, iar în următoarea am primit un neofit. Astfel, a rezultat un tanc care ştia cum şi când să se camufleze sau să se apropie, dar care rata de multe ori.

Pe lângă cele 24-27 misiuni ale fiecărei campanii, mai sunt şi alte 10 pentru cele patru părţi: germană, rusă, britanică şi engleză. În plus, mai sunt disponibile misiuni multiplayer de genul pluton vs. pluton, echipă sau deadmatch.

Dacă 200 de misiuni vi se pare puţin (deşi sunt bine gândite petru a genera o mulţime de ambuscade) puteţi pune mâna pe editorul de scenarii, unde talentul este îngrădit numai de dimensiunea hărţii: maxim 4 km (pentru comparaţie, inamicii pot fi distruşi dacă nu sunt mai departe de 1,5 km).

Interesant este AI-ul. În general, inamicul stă bine pitit şi are tunul îndreptat spre partea de unde se aşteaptă să vii pe şosea. Dar înaintea unei misiuni poţi seta un drum prin waypointuri. Fie alegi zonele lăutralnice, şi atunci îl surprinzi tu pe el, echipajele tale sunt mai puţin expuse şi pot trage fără a fi văzute,

®Campaign: Grossdeutschland

Area of Operations #1: France and Belgium
- Baptism of Fire
- First Clash
- Encounter at Stonne
- Counterstrike at Stonne
- Stonne Part 3

Area of Operations #2: Tula
- On the Road to Tula
- Into the Fire
- Counterattack at Tula

Area of Operations #3: Belgorod, Ukraine
- Fire Brigade
- Clash of Arms
- Crossroads Firefight
- Tank Hunt

Area of Operations #4: Kirovograd, Ukraine
- Save our Comrades!
- GD to the Rescue!
- Midnight Clash
- Once More into the Breach

Area of Operations #5: Targul Frumas
- Meeting of the Giants
- Trouble on the Kalmu
- City Fight
- King of the Hill

Area of Operations #6: The Ardennes Offensive
- Battle for Rodt
- Convoy Ambush!
- GD's Christmas gift

Campaign: 21st Panzer Division

Area of Operations #1: Cyrenaica
- Mersa Berga
- Mechili
- Tobruk I
- Tobruk II
- Tobruk III

Area of Operations #2: Sidi Rezegh
- Gabr Saleh
- The Airfield: Part I
- The Airfield: Part II
- The Airfield: Part III
- South of Sidi Rezegh
- Sidi Rezegh: Finale

Area of Operations #3: Gazala
- Bir Hachiem
- The Cauldron
- Commonwealth Keep
- Knightsbridge
- Sidi Muftah
- Point 180

Area of Operations #4: Sidi Bou Zid
- German Offensive
- Night Attack at Sbeitla

Area of Operations #5: Normandy
- Hill 61
- Lebisey

Area of Operations #6: Lorraine
- Butzdorf
- Butzdorf Again
- Welcome to Ste. Barbara
- Stuck in Ste. Barbara
- Au Revoir to Ste. Barbara

Campaign: 2nd Panzer Division

Area of Operations #1: Southern Poland
- Wysoka
- Jadanow
- Chabawka
- Tomaszow Lubelski

Area of Operations #2: Operation Marita
- Strimon Valley
- Polikastron
- Pinios Gorge

Area of Operations #3: Central Russia
- Roadblock
- Flanked
- Blunt Spearhead

Area of Operations #4: Normandy
- Le Mesnil-Adelee, the Attack
- Le Mesnil-Adelee, the Counterattack
- Le Mesnil-Tove
- St. Lambert

Area of Operations #5: The Ardennes
- Clervaux
- Fe'itsch
- Return to Fe'itsch
- Bastogne

All files are copyright
© 1998 Strategic Simulations, Inc.®

Campaign: 5th Guards
Area of Operations #1 : Ukraine Border
The Dam Breaks

Area of Operations #2: Voronezh
Gorshechnoe, First Attacks
Voronezh, the Defense

Area of Operations #3: Southwest Front
A Parade In Our Street Too
Forward to Kalach!

Area of Operations #4: Kharkov
Back to Gorshechnoe
To Free Kharkov

Area of Operations #5: The Kursk Bulge
The Crucible
Hold 'Em!

Area of Operations #6: Kiev
Raid on Makarov
Against the SS
Holding Off the Panzers

Area of Operations #7: South Ukraine
Korsun Pocket

Area of Operations #8: Rumania/Hungary
Jassy-Kishnev
Focsani
Road to Budapest

Area of Operations #9: Austria
Vienna

Campaign: 8th Guards
Area of Operations #1: The Ukraine
Baptism of Fire

Area of Operations #2: Mtsensk
Prelude to Glory
Hurrying Heinz

Area of Operations #3: Volokolamsk Highway
And Not to Die
Nadovrashye

Area of Operations #4: Kursk
A Line in the Steppe
Backs to the Wall
Swan Song of the Panzers

Area of Operations #5: Operation Rumyantsev
Southbound
Olshany
Once more into the Breach

Area of Operations #6: Zhitomir-Berdichev
Pursuit to Kazatin

Area of Operations #7: Lvov-Sandomirez
Breakthrough
Hold that Tiger

Area of Operations #8: Vistula-Oder
Reaping the Whirlwind
To the Banks of the Warta
Area of Operations: Vistula-Oder

Area of Operations #9: Pomerania
To the Baltic

Area of Operations #10: Berlin
One More River to Cross

Campaign: 12th Guards
Area of Operations #1: Moscow
First Blow: Kalinin
Fleeting Chance
Backs to the Wall
To the Brink
Not a Step Back
Cold Hard Facts
White Mammoth

Area of Operations #2: Demyansk
Mammoth Stampede
Endangered Species

Area of Operations #3: The Orel Salient
Operation Rumyanstev
Keep On Pushing
Drive on Karachev

Area of Operations #4: Zhitomir-Berdichev
Christmas Attack
Berdichev

Area of Operations #5: Western Ukraine
Lvov-Sandomirez: The Attack
Lvov-Sandomirez: The Defense
To the Carpathians!

Area of Operations #6: Carpathian Mountains
From Here On Up...
Upward and Onward
Into the Valley

Area of Operations #7: Czechoslovakia
Yaslo-Gorlice
Across the Vistula

All files are copyright
© 1998 Strategic Simulations, Inc.®

dar apare riscul să nu te încadrezi în timp și totul să fie aproape degeaba. Însă dacă ai în subordine veterani și te crezi în stare, poți s-o tai pe drumuri. Mare atenție la tufișuri, păduri, clădiri etc., unde trebuie să reduci din viteză. Dar un pluton expert va ști cum să străpungă rapid liniile inamice, mai ales prin distrugerea comandantului detașamentului advers. Această măsură are ca efect panica în rândul celorlalți care se retrag în grabă și se expun.

La calcularea vitezei, și deci și a waypoin-turilor trebuie ținut cont și de tancurile proprii. Asta pentru că motoarele acestora nu pot funcționa mult timp la puterea maximă și se pot supraîncălzi – mai ales în Africa. Dacă nu se reduce din viteză, motorul tancului respectiv poate ceda și acesta va rămâne pe câmp. O altă problemă – care se pune la modelele mari – este cea a rezervorului subdimensionat. Aceasta implică mersul la viteza economică (care, evident, nu e cea maximă) și la limitarea manevrelor de eschivare din fața inamicilor. Așadar tancurile grele sunt mai sigure, dar nu e sigur că poți termina misiunea în timpul care-ți este acordat.

O tactică bună esta ca un tanc (sau maxim două-trei) să se apropie cu toată viteza de inamici în timp ce execută zig-zaguri pentru a se eschiva. Prin această metodă atrage atenția adversarului, în timp ce celelalte tancuri pot trage nestingherite. Deși este periculoasă, este cea mai ușoară tactică de a termina acceptabil toate campaniile.

O scurtă comparație

În categoria „sim tank"-urilor, cel mai cunoscut este iM1A2 Abrams. Producătorii acestuia vor lansa iPanzer (despre care am scris în numărul trecut) ce va concura cu PC.



Însă acesta din urmă oferă mai multe campanii, dar cu mai puține scenarii per campanie. Situația este puțin inversă în domeniul graficii: Panzer Commander oferă un câmp de vedere mult mai larg decât iP sau chiar iM1A2, dar paleta de culori e destul de restrânsă și enervantă. Singurul avantaj indiscutabil pe care îl are Panzer Commander este efectul exploziilor, care e mult mai realist decât flăcările paralele din iPanzer. Norii de fum sunt generați destul de bine, în comparație cu sferele negre întâlnite în iP.

Un alt aspect important este cel al numărului de vehicule ce pot fi conduse. În iP sunt numai 3, pe când la Panzer Commander sunt 42, nu numai tancuri, ci și câteva antitancuri mecanizate.

Personal nu aș vrea să spun negru pe alb „ia-l pe x, aruncă-l pe y", asta pentru că, deși pornesc de la o temă identică, jocurile diferă total până în cele mai mici amănunte. Eu am ales Panzer Commander, dar din considerente subiective: numărul mai mare de unități de condus. Dar cel mai important e acela că, după ce am jucat sute de ore la Panzer General 1 și 2 nu puteam lăsa nepăsător un produs de la aceeași firmă, prin care se simulează tot al doilea război mondial, dar din altă perspectivă.

Generalu'

Nota LEVEL
Producător: SSI
Distribuitor: Mindscape
Hardware: Pentium 133, 16 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win95
83 /100

Review

Black Dahlia

Când am auzit acum câteva luni despre acest joc am fost pur şi simplu entuziasmat, mai ales că sunt un fan al genului adventure. Black Dahlia te transpune într-o lume plină de mistere, puzzle-uri... lucruri care fac viaţa de gamer mai interesantă.



Atmosfera este deosebit de importantă în cadrul unor jocuri ca acesta. Personajele au fost atent concepute şi realizate.

Oricine este un fan al jocurilor în care se găseşte în egală măsură horror-ul şi misterul unei crime ar trebui să cunoască mai în amănunt Black Dahlia. Acţiunea în sine nu este orientată doar asupra renumitului caz Black Dahlia, ci este chiar o călătorie în partea întunecată a vieţii. De-a lungul istoriei au existat numeroase cazuri excepţionale când diverse crime nu au putut fi soluţionate şi ucigaşi în serie nu au fost prinşi. Cazul Black Dahlia face parte din seria dosarelor nesoluţionate, acţiunea este astfel mult mai interesantă şi captivantă.



Holul unui hotel de cinci stele. Hm, aici domneşte un aer romantic şi parcă este prezent chiar şi conservatorismul acelor timpuri.

Just the Facts, Ma'am

Pentru cei care nu ştiu, iată câte ceva despre lucrurile petrecute în realitate. Elizabeth Short era tânără, frumoasă, dornică de succes – o actriţă plină de caracter, dar care din păcate a avut un sfârşit tragic şi neaşteptat. În ianuarie 1947, corpul ciopârţit al acesteia a fost găsit în suburbiile Los Angeles-ului. Unul din reporterii unui ziar a numit-o „The Black Dahlia", ca urmare a faptului că tot timpul umbla îmbrăcată în negru şi avea un păr la fel de negru precum cărbunele. Viaţa i-a fost nefericită, iar moartea fulgerătoare şi tragică. Criminalul nu a fost prins niciodată şi până în zilele noastre – după mai bine de 50 de ani – nimeni nu ştie de ce a fost omorâtă sau de către cine.

Uciderea actriţei Elizabeth Short este doar unul din elementele în jurul cărora gravitează întreaga acţiune. De la bun început este bine să ştiţi că Black Dahlia nu este o transpunere a unui fapt petrecut undeva în istorie şi nu este un joc demn de laudă datorită acurateţii cu care redă istoria – adevărul este aici doar un grăunte de nisip înconjurat de ficţiune, la fel cum este inima unei perle uriaşe. Black Dahlia adună într-un singur loc criminali, facinaţia nazismului cu ocultismul şi cruzimea acestuia, istoria cavalerilor teutoni sau civilizaţii antice cu magia practicată de acestea. Într-un cuvânt, aici veţi găsi tot ceea ce aveţi nevoie pentru a vă întreţine spiritul de aventurier şi de detectiv deopotrivă.



Cele opt CD-uri pe care vine Black Dahlia este de fapt un film în care tu joci rolul principal.

Corupţie, cruzime, război psihologic – Oh My!

Take 2 Interactive ne-a adus opt CD-uri pline de o aventură întunecată şi după ce am terminat această capodoperă (după o săptămână de nesomn), pot spune cu certitudine că este una dintre cele mai bune jocuri horror realizate până acum. Suspans, crime, corupţie, război psihologic, cel de-al doilea război mondial, sacrificiu uman – subiectul acestui joc are tot atâtea feţe cât are un diamant.

Povestea gravitează în jurul lui Jim Pearson, un tânăr care de abia a intrat în rândurile organizaţiei COI, o agenţie secretă care a luat naştere înaintea celui de-al doilea război mondial şi care a fost predecesorul organizaţiei OSS şi mai apoi CIA. Jim a fost trimis în Cleveland pentru a investiga diferite cazuri care implicau simpatizanţi nazişti – care locuiau şi lucrau în Statele Unite – şi despre care se bănuia că formează a Cincea Columnă, care avea ca scop răsturnarea guvernului american. Prima investigaţie a lui Pearson are de-a face cu o conspiraţie pronazistă numită The Brotherhood of Thule. Înarmat cu o serie de documente lăsate de predecesorul său şi cu dorinţa pură de a-şi servi patria, Pearson încearcă să descopere adevărul despre această organizaţie.

De-a lungul a şase ani de investigări disperate Jim Perason va urmări numeroşi mafioţi, care mai de care mai periculoşi, cu scopul de a găsi şi distruge un artifact cunoscut sub numele de Black Dahlia.

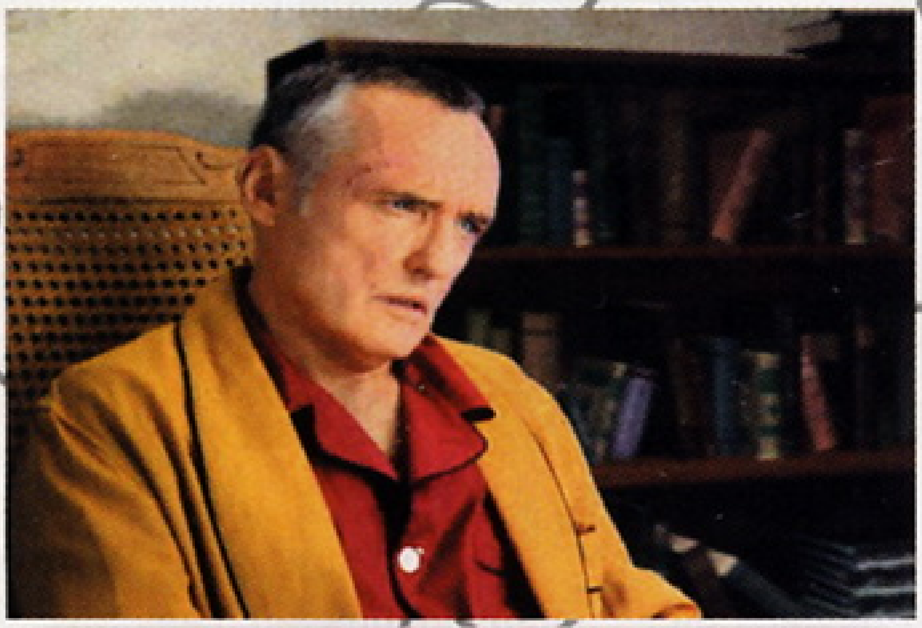
În termeni mai apropiaţi nouă, acest lucru înseamnă că vei beneficia de cel puţin 60 de ore de joc (cifra reală este însă situată undeva între 80 şi 100 de ore joc), în care veţi găsi probabil cele mai brutale puzzle-uri pe care le-am văzut până



Sticla aceea este un pic cam transparentă pentru gustul meu.

acum. Problemele ce trebuie rezolvate vin pe neaşteptate şi adesea foarte rapid. Adevărata plăcere de a juca constă mai ales în acele situaţii atât de bine transpuse încât uneori poţi avea impresia că toate lucrurile s-au întâmplat aievea. În Black Dahlia veţi găsi nenumărate uşi secrete, mesaje codificate, cutii enigmatice şi o grămadă de ciudăţenii. Din fericire, acţiunea nu se limitează numai la a deschide uşi sau de a cerceta diferite obiecte, ci există şi o parte magică care ţine de vise şi viziuni. În plus, aici există şi un mic gunplay şi chiar o şansă de a călători prin sferele binelui absolut.

De asemenea, interfaţa este o adevărată capodoperă. Totul se poate face doar dirijând

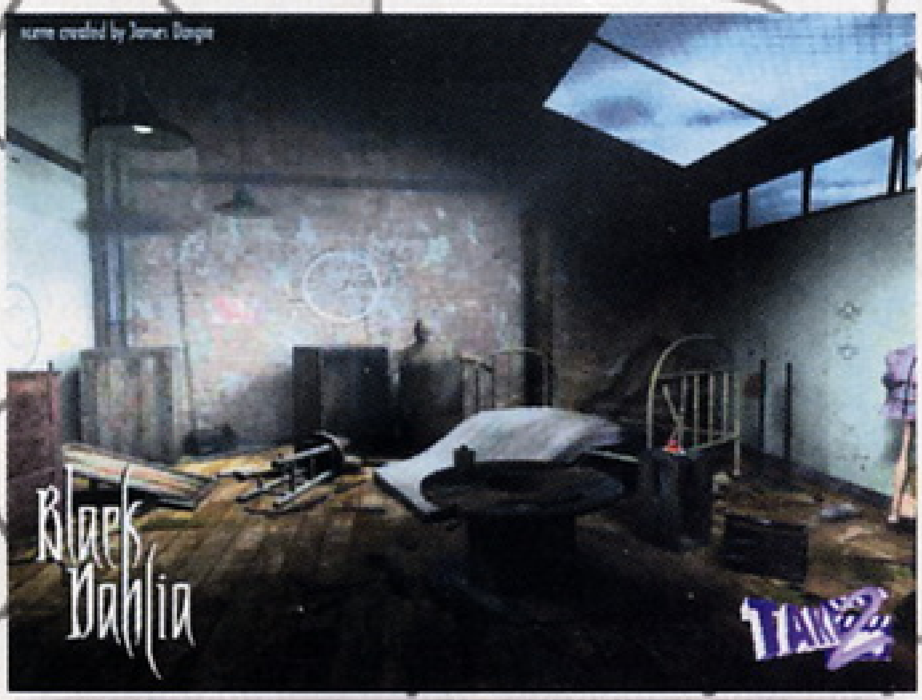


Iată o imagine din scurtele secvenţe video. O calitate extraordinară, nu-i aşa?

mouse-ul şi alegând opţiunile necesare. În modul normal de joc, unghiul de vedere este 1st person. Pentru a te mişca trebuie să dai un clic de mouse pe o săgeată, care te va duce în următoarea secvenţă (aşa cum se întâmpla în Myst). Odată ajuns în secvenţa următoare, ai libertate deplină de mişcare, putându-te uita sus, jos sau oriunde în jurul tău. Jocul conţine o varietate foarte mare de acţiuni, cursorul indicându-ţi tot timpul dacă există vreun obiect care se poate cerceta sau lua sau dacă există vreo acţiune pe care o poţi realiza. Chiar dacă povestea este de obicei foarte complicată, adesea ai ocazia de a soluţiona lucrurile uşor şi fără prea mari dureri de cap.

Dincolo de cortină

Între diferitele puzzle-uri şi mistere, jocul

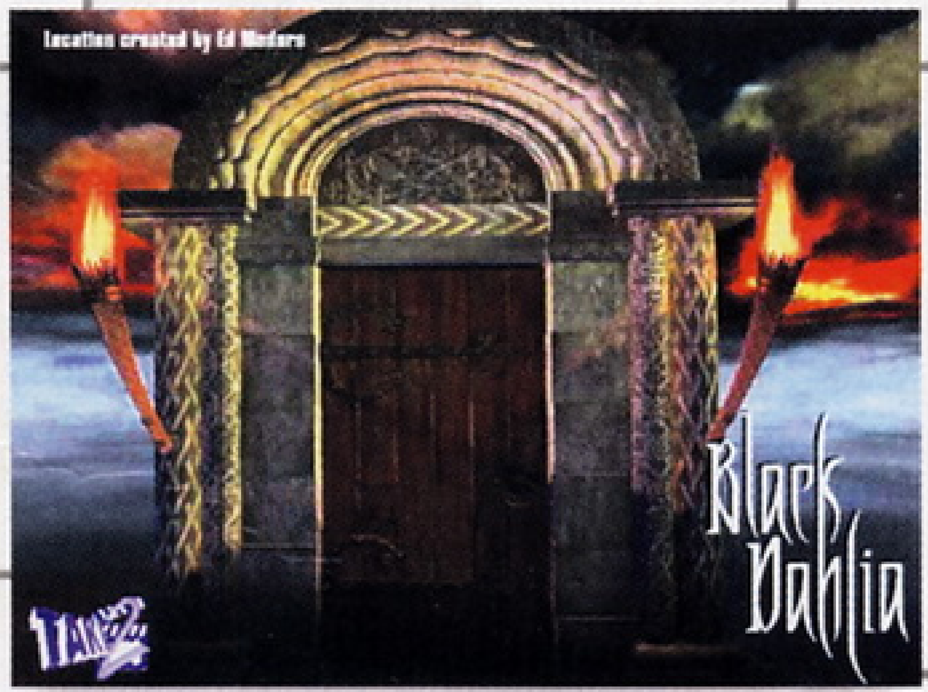


Unul din locurile sinistre în care se ascund o serie din cele mai importante mistere ale jocului.



Agentul Jim Pearson încercând cu disperare să dea de capătul acestei poveşti.

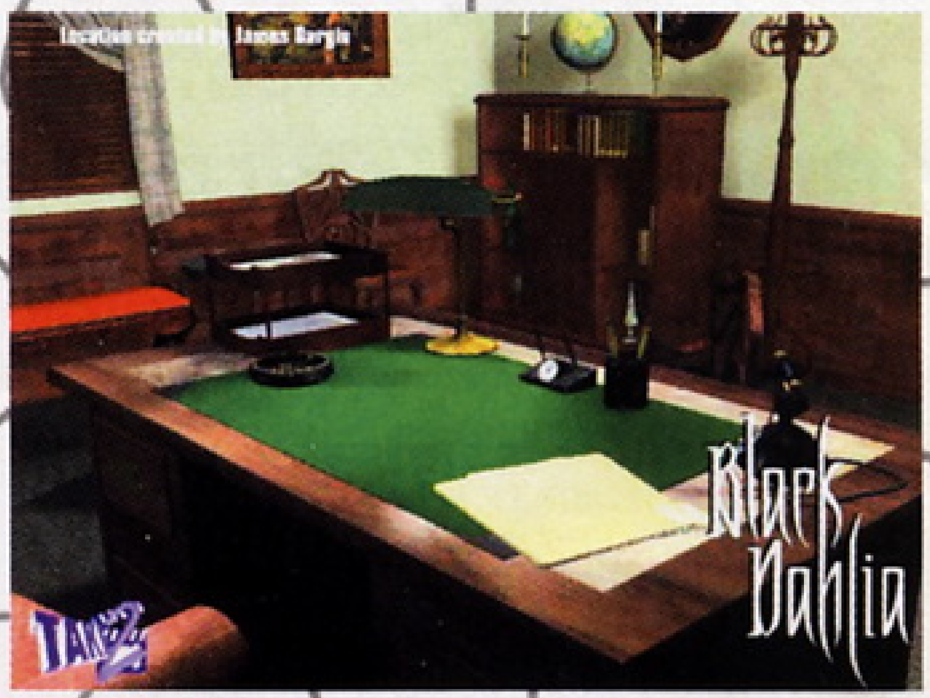
oferă gamerului o grămadă de segemente video foarte bine realizate şi care rulează la fel de fluid ca filmele de lung metraj. Majoritatea dintre acestea le-am revăzut mai apoi. În ansamblu fiecare secvenţă din aceasta realizează un adevărat film. Unul din lucrurile cele mai interesante pe care le aduce acest joc este modul de trecere de la FMV (full-motion video) la 1st person. Este absolut cel mai bun din acest punct de vedere! Punerea în scenă este bună, efectele şi sunetele sunt bune iar muzica este super. Într-un cuvânt, Black Dahlia primeşte multe (multe, multe de tot) puncte pentru atmosferă. Şi aceasta din urmă a fost realizată mai ales datorită grijii cu care



Imediat după ce instalezi jocul începi o excursie interesantă în partea cea mai întunecată a vieţii.

s-au conturat diversele personaje din joc. Totul, începând de la îmbrăcăminte până la look-ul personajelor a fost îngrijit proiectat şi realizat după un design specific anilor 40. Printre aspectele inedite este şi fereastra prin care poţi călători la diferite locaţii. Pe o masă reprezentată real sunt aşezate diferite poze ale locurilor unde poţi călători, făcând doar un simplu clic de mouse. Poate modul acesta de a călători în diferite locuri este cunoscut unora dintre noi, însă modul de realizare este foarte reuşit şi prin aceasta se diferenţiază de tot ce am văzut până acum.

Unii gameri s-ar putea să aibă însă reale probleme cu sfârşitul lui Black Dahlia. Nu există decât doar două posibilităţi: fie jocul se termină prin învingerea răului şi Black Dahlia este distrus, lumea continuându-şi viaţa monotonă, fără să afle niciodată că era cât pe-aci ca un psihopat criminal să preia conducerea întregului pământ. Cealaltă variantă? Ei bine... ştiţi şi voi. Oricum, în ambele cazuri aş fi dorit să-i fie acordată ceva mai multă atenţie eroului cu care am călătorit atât de departe şi am luptat atât de greu. Aş fi vrut să ştiu ce s-a întâmplat în final cu bietul şi bătrânul Jim. Dar acesta este un aspect minor. Într-un joc în care îţi sunt oferite atât de multe de multe lucruri este greu să depistezi



Unul din numeroasele locuri în care trebuie să descoperi lucruri mărunte dar şi foarte importante. Un birou despre care poţi jura că există în realitate.

elemente prin care să poţi face o diferenţiere clară.

Pe scurt, Black Dahlia obţine de la mine cea mai mare notă pentru un joc de aventuri şi în acelaşi timp o recomandare din adâncul sufletului. O dată cu aceste cuvinte vă mai amintesc că trebuie să fii destul de în vârstă şi de copt pentru a putea face cunoştinţă cu această aventură întunecată în care intri imediat ce instalezi jocul. S-ar putea să devii chiar obsedat de ceva ce poate n-a existat niciodată!

Mr. President



Peste tot în joc domneşte un design şi o grafică desăvârşită.

Nota LEVEL

Producător: Take 2 Interactive
Distribuitor: GT Interactive
Hardware: Pentium 120, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Nu
Platformă: Win95

95 /100

Oddworld: Abe's Oddysee



O lume care-şi merită numele: *ODDWORLD*. Într-o lume condusă de adevăraţi baroni ai cărnii, rasa ta este ameninţată a deveni umplutură de hamburger-i. Sună ciudat?

Bine aţi venit în *ODDWORLD* (un univers ciudat), un nou stil de joc într-o lume a interacţiunii. Comunică cu personajele, distruge inamici şi rezolvă tot felul de puzzle-uri ciudate.

Cu toate că cei ce se fac vinovaţi de apariţia acestui joc, adică cei de la *GT Interactive*, susţin că au combinat toate stilurile de jocuri într-unul singur, adevărul gol goluţ nu este chiar aşa. *Abe* este un side-scroller, asemănător cu *Prince of Persia*; ceea ce-l face special sunt îmbunătăţirile aduse la un astfel de joc.



Sub clar de lună se aude o serenadă ... Abe părăseşte focul de tabără pentru a se salva din faţa inamicilor plini de cruzime.

După cum vă daţi seama, jocurile arcade nu necesită prea multă gândire, acest lucru constituie şi unul din motivele pentru care multora le place acest gen. Intri, împuşti câţiva extratereştrii sau îi arunci în aer, fugi de anumiţi monştri nu tocmai amabili şi părăseşti jocul când ai pierdut toate vieţile. Simplu?



Unul dintre marile temple prin care Abe îşi va face plimbarea de seară.

Jocul se bazează pe cele mai bune reflexe ale jucătorilor, pe cele mai rapide degete şi pe cele mai suple încheieturi ale mâinii – cam la asta se rezumă tot. Aşadar, nu trebuie să ne aşteptăm la prea multă strădanie din partea neuronilor, care se vor relaxa total. *Abe* a fost o adevărată surpriză pentru noi, aducând o nouă dimensiune jocurilor side-scroller. *Abe* este un personaj care (pe lângă obişnuitul sărit, alergat, dat de-a dura, aruncat, lovit şi tras de manete) mai şi vorbeşte puţin, mai şi fluieră şi scoate şi sunete mai puţin plăcut mirositoare (sper să înţelegeţi depre ce este vorba, dacă nu, daţi-ne un telefon), muzica constituie şi ea unul din cele mai importante elemente ale jocului.

Specialiştii de la NASA, care au găsit bacterii într-o piatră de pe Marte, ar fi complet uimiţi de AI-ul (Artificial Intelligence sau Alien Inteligence?) din joc.

Capătul lanţului torfic

Nu m-am mirat la găsirea unor elemente de aventură sau de RPG în joc, nu după ceea ce au promis cei de la *GT Interactive*. Ceea ce m-a deranjat cel mai mult a fost afirmaţia cam prea îndrăzneaţă din partea firmei, şi citez: *„Ia orice joc ai butonat vreo dată şi transformă-l în cel mai tare joc!"*. Pe chestia asta ne-am distrat destul de bine. M-am bucurat să găsesc elemente de quest şi PRG într-un side-scroller, dar asta nu face Oddworld nici pe departe cel mai tare joc. Dacă jocurile medii side-scroller ar fi, ca să zic aşa, un mic copil, Abe nu a trecut de faza de adolescent.

În mare, puzzle-urile sun simple: în general, scopul este de a ucide gărzile, de a evita bestiile ucigaşe, sau a face alţi Mudokon-i, ca tine, să te urmeze până la un portal şi, deci, să scape. Câteodată totuşi, va dura ceva până



Aceasta este fabrica în care lucrează Abe ca ... om de serviciu. Mai bine zis sclav. Fabrica de carne RuptureFarms.



Abe se pregăteşte să folosească un dozator de grenade pentru a face rost de o grenadă (duh!), pentru a-i omorî pe duşmani, pentru a câştiga, pentru... Somebody stop me!



„A nu se vorbi cu muncitorii" – astfel de pancarde comuniste am mai văzut și noi, așa că nu reprezintă o noutate în domeniu.

veți realiza cum trebuie rezolvate problemele. Pe lângă toate acestea, se mai adaugă și scenele de arcade care vor aduce și ele un nou nivel de dificultate jocului, s-ar putea să te descurci perfect, dar dacă nu cunoști toate șmecheriile din nivel (unde și cum să sari, de ce manetă să tragi, unde să fluieri etc.), nu ai nici o șansă să câștigi. După cum mulți probabil știți, personajul poate și vorbi, este o noutate, dar nu revoluționează lumea jocurilor de acest gen. Abe are nouă sunete în repertoriul său: el poate spune „*Hello*", „*așteaptă*", „*urmează-mă*" prietenilor săi sclavi. De asemenea poate incanta pentru a deschide anumite portaluri sau anumite secrete din joc. Mai poate fluiera, mârâi și râde. Jumătate din aceste sunete sunt necesare jocului, iar cealaltă jumătate este doar pentru distracție, de exemplu Abe va mârâi doar când se va ciocni în fugă de un zid (ca în *Prince of Persia*). Pentru a nu trece în umbră intriga jocului, să vedem despre ce e vorba ...

În joc



Abe, deja menționat, este într-o oarecare măsură tipul clasic de extraterestru, adică mic și verde, însă modul în care vorbește și se poartă îl fac irezistibil. Rasa din care face parte se numește Mudokon. După cum ne prezintă și secvența de intro, Abe și toți cei din rasa lui sunt sclavi și lucrează pentru șefi. La un moment dat, Abe află că toată rasa sa va fi exterminată și transformată în „prânz", la fel ca alte două rase. Viața lui Abe nu e tocmai una din cele mai fericite, el făcând parte dintr-un grup de aproximativ 100 de Mudokons ce se ocupă cu curățenia în cea mai mare fabrică de prelucrare a cărnii de pe planeta Oddworld, și anume, Rupture Farms. După ce află despre nenorocirea ce-l așteaptă pe el și pe ai lui, Abe se decide să evadeze și să salveze cât mai mulți Mudokons de la pieire. Aici intervii tu: va trebui să-l ajuți pe Abe să evadeze din Rupture Farms, să treacă cu succes prin aventurile din păduri și sălbăticie, pentru ca în final să găsească vechile temple ale poporului său. Pentru a ajunge în păduri și, deci, pentru a părăsi de tot Rupture Farms, Abe trebuie să salveze cât mai mulți Mudokons din cei 99 rămași în fabrică. În cele din urmă, Abe este capturat de marele șef și va fi readus în Rupture Farms – de aici depinde de tine dacă Abe va supraviețui sau nu.

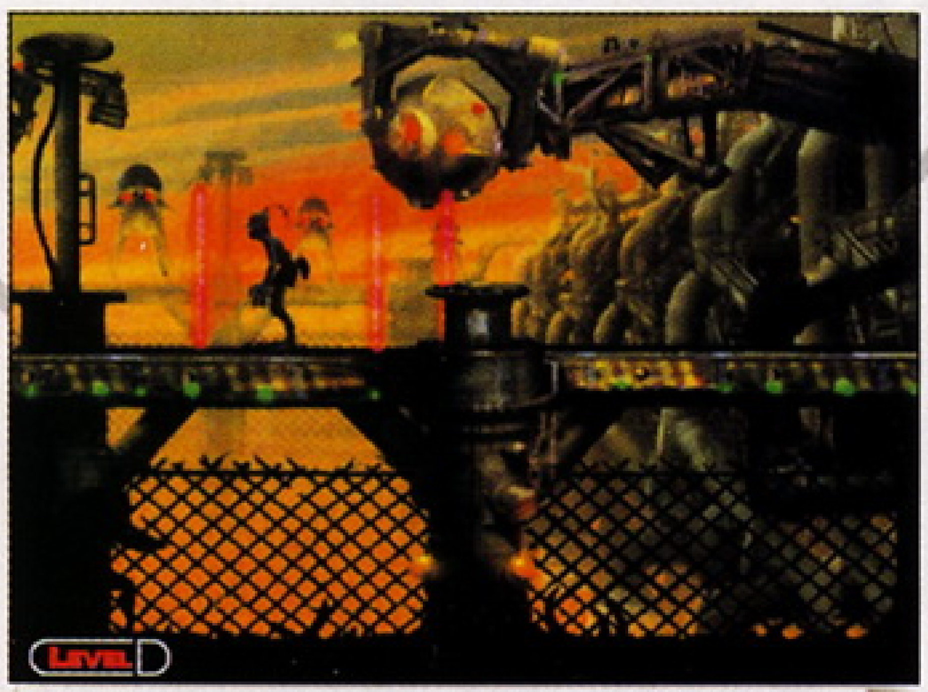
McChicken



Cel mai tare punct al jocului este că oferă minim 40 de ore de joc. Chiar și fanaticii de „joace" arcade – care, cu mult efort, dau gata un side-scroller într-un weekend vor fi obligați să-l joace vreo 4 zile, și poate chiar mai mult dacă vor să salveze toți Mudokon-ii, și nu doar să meargă ca prin unt fără să le pese de pielea nimănui, ci doar de a lor. Cei de la *GT Interactive* promit să scoată pe piață o adevărată „quintologie" în lumea *Oddworld* – mai pe românește 5 (cinci) jocuri. Fiecare continuare va avea un alt erou la fel de ... diferit ca și *Abe*, fiecare cu o misiune pe cinste.

Dacă în cele din urmă ajungi la concluzia că-ți place *Abe's Oddysee*, înseamnă că trebuie să aștepți cu nerăbdare o nouă aventură de acest gen, și, bineînțeles, un preview în Level.

În mare, vă așteaptă un joc plin de umor, grafică mai mult decât acceptabilă relativ la standardele actuale; filmele dintre nivele au o calitate peste medie, oricum nu vă lăsați păcăliți de ceea ce susțin cei de la *GT Interactive* (un joc pe gustul dumneavoastră ce combină toate stilurile), *Oddworld* rămâne un side-scroller, ce e drept unul evoluat.



După cum se observă decorul și mediul în care se desfășoară acțiunea este foarte variat.



După cum vedeți, jocul seamănă și cu Lemmings. După ce aduni o ceată de Mudokon-i deschizi un portal și ... Supercalifragilisticexpialidoucious ... i-ai salvat.

Partea de RPG (sau adventure) nu a făcut *Abe's Oddysee* să revoluționeze lumea jocurilor, și nici să schimbe viața unui gamer ce cunoaște RPG-urile sau jocurile de aventură. Pentru cei care adoră jocurile arcade, acesta de față este unul dinte cele mai tari aflate pe piață; dacă nu sunteți un fan al arcadelor s-ar putea nici să nu-l băgați în seamă ... deși ar merita efortul.

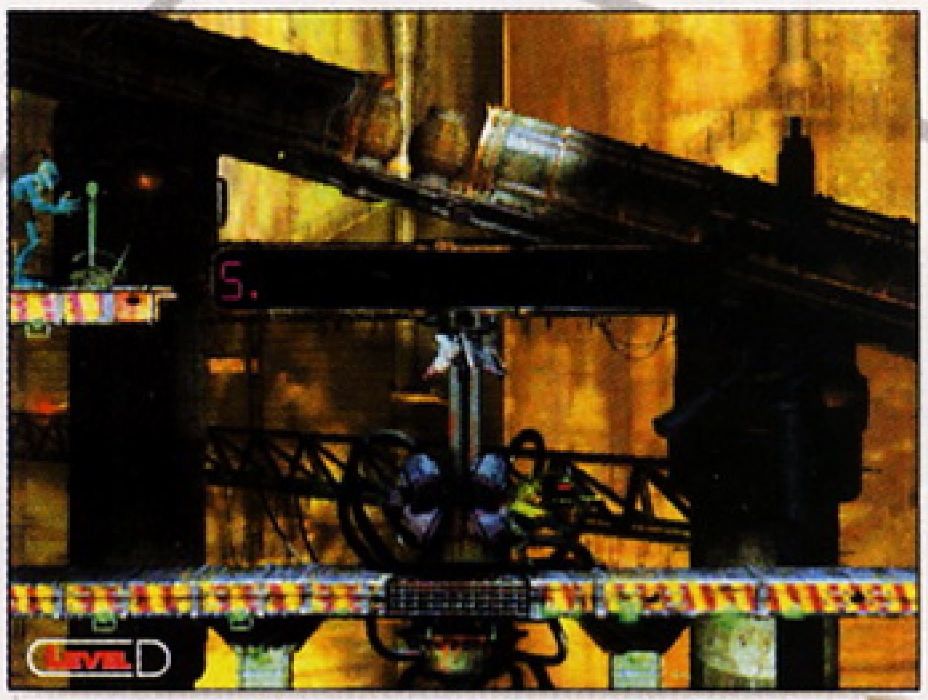
Ingredientele ...

Promise de cei de la *GT Interactive* se vor ridica le cele de cea mai bună calitate.

Aveți la dispoziție un joc A.L.I.V.E. (vezi mai sus). Calitatea graficii din joc este aproape identică cu cea din secven-țele animate dintre nivele. Personajele au o personalitate destul de evoluată. Marea noutate a jocului o constituie GameSpeak-ul, capacitatea de a vorbi cu alte personaje în real-time, precum și ShadowPlay, posibilitatea de a te ascunde în umbră.

Puzzle-uri excelente care vă vor solicita ambele părți ale creierului. O parte pentru puzzle-urile de abilitate și viteză și o parte pentru puzzle-urile ce necesită o anumită inteligență.

Jocul nu va fi încărcat cu tot felul de meniuri, inventare sau scoruri. Jucătorul are vieți infinite și posibilitatea de a salva în anumite locuri din joc.



Hai să tragem de maneta asta și să vedem ce se ...Whoops!... Tocmai am măcelărit un dușman.

Pentru fiecare puzzle există mai multe căi de rezolvare și deciziile pe care le luați de-a lungul jocului vor afecta povestea și finalul acesteia. În cele din urmă, muzica este întotdeauna în concordanță cu acțiunea și nu doar muzică de fundal.

Distracție plăcută!

Sergio

Nota LEVEL

Producător: Oddworld
Distribuitor: GT Interactive
Hardware: Pentium 166, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platforma: Win95

90 /100



Sanitarium

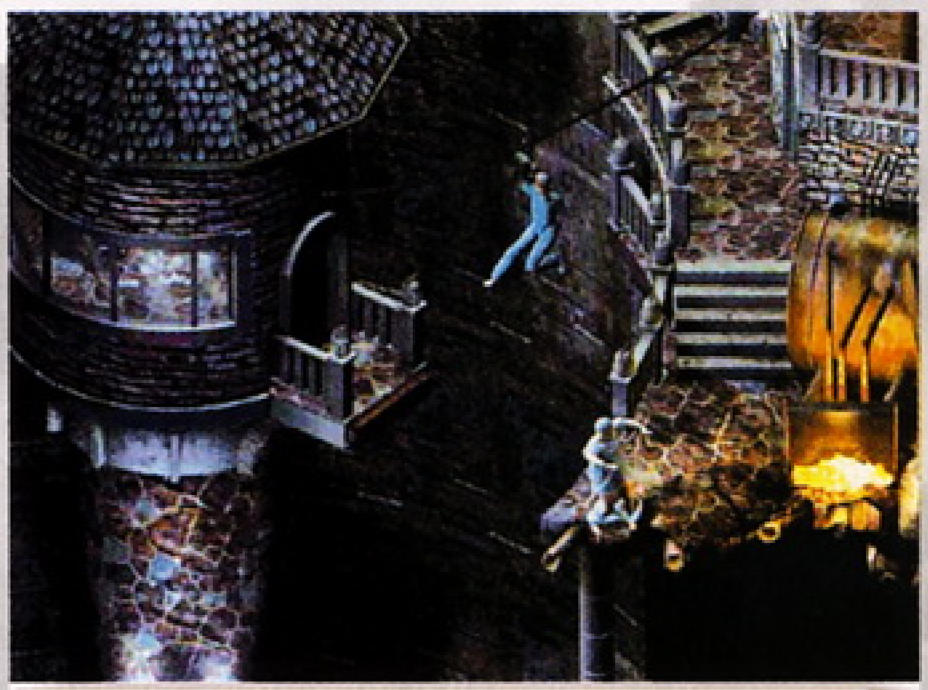
Printre jocurile cele mai ciudate ale acestui început de an se numără şi *Sanitarium*. Pătrunzând într-o lume bizară, condusă după alte legi decât cele cunoscute nouă, gamerul trebuie să suporte pe parcursul a numeroase ore de joc, coşmarul unei lumi subjugate.

Uşor îţi revii în simţiri şi deschizi încet ochii. Corpul te doare din toate încheieturile şi... Ce s-a întâmplat? Dintr-o dată mintea îţi este asaltată de o mulţime de amintiri vagi. Un telefon sunând, un mesaj de o importanţă majoră, iar apoi... un accident de maşină. Zgomote ciudate se fac auzite şi după aceea din ce în ce mai clar strigătul unor oameni, râsul lugubru al altora... Instinctiv duci mâinile la faţă... Bandaje? Întregul cap îţi este bandajat şi doar ochii şi gura îţi sunt descoperite. Este acesta un coşmar? Este oare realitatea? Eşti cumva nebun sau aceasta este... moartea? Brusc adevărul crud te învăluie şi îţi dai seama că nu ştii cine eşti şi nici măcar nu ştii care-ţi este numele.

Aşa începe povestea bizară şi cutremurătoare a jocului *Sanitarium*, realizat de *DreamForge*. Poate numele acesta nu vă spun prea multe, însă dacă aţi urmărit cât de cât piaţa jocurilor este imposibil să nu vă aduceţi aminte de titluri ca Anvil of Dawn Chronomaster şi Warwind. De data aceasta *DreamForge* lansează un joc unic în care ai ocazia de a intra într-o aventură bizară, cu un scenariu coborât parcă dintr-un film horror.

Oamenii dincolo de realitate

Este de ajuns să priveşti de câteva ori acest joc pentru a te convinge că ai în faţa ta o capodoperă grafică. Prezentat dintr-un unghi izomteric, personajul se mişcă liber şi nestânjenit utilizând o schemă similară celei din Crusader: No Remorse. Cursorul mouse-ului amlasat pe un obiect sau persoană îţi indică dacă poţi folosi comenzile Use (Foloseşte) sau Talk (Vorbeşte). Aşadar, interfaţa este una des folosită în jocurile de acest gen, permiţând gamerilor să navigeze extrem de uşor prin acest univers nou şi ciudat.



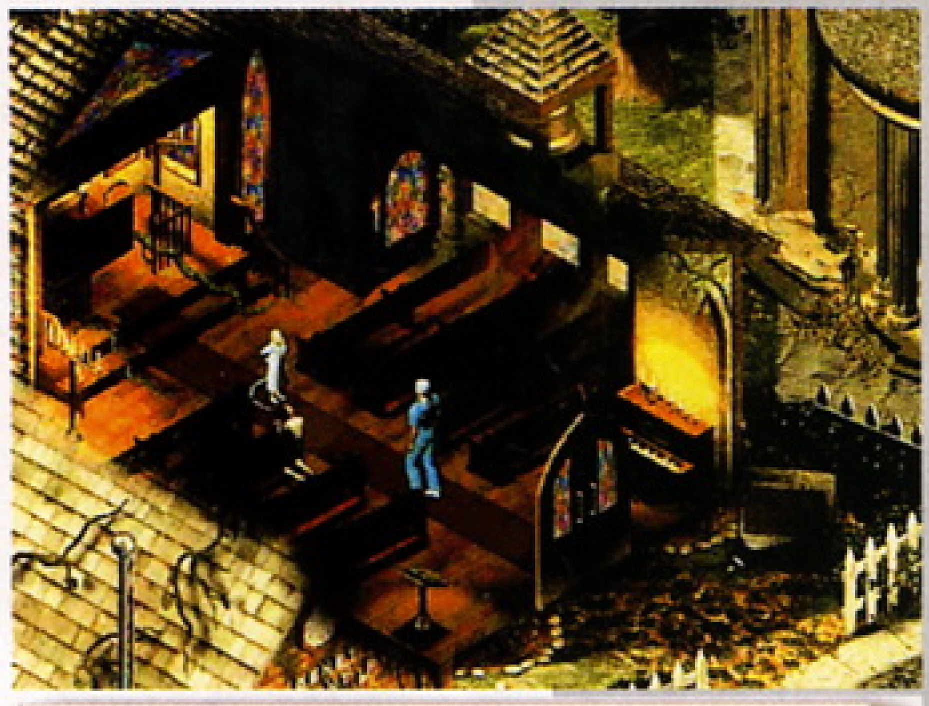
Un pic de acrobaţie nu strică nimănui. Totul este extrem de bine realizat. Cele mai mici detalii au fost create foarte atent.

Cu siguranţă că mulţi vor fi pur şi simplu încântaţi de cum se prezintă *Sanitarium*. Este acel gen de joc în care stai în faţa monitorului şi nu te mai saturi să priveşti designul deosebit de reuşit, cu toate minunăţiile arhitecturale.

Bineînţeles, scopul este de a afla în cele din urmă cine eşti, de ce ai ajuns în această lume plină de psihopaţi şi cum poţi găsi calea spre libertate. În cele 9 episoade ale jocului vei întâlni peste 80 de personaje care mai de care mai ciudate. Animaţiile şi grafica 3D te fură adesea, ducându-te dincolo de orice închipuire. Bineînţeles că întreaga atmosferă este întreţinută şi de sunete şi de efectele



O excursie prin grădini, păduri şi culturi agricole poate fi foarte util oricărui gamer. Oricum, atenţie sporită deoarece se pot întâmpla multe chiar şi pe un astfel de teren.



OK, am ajuns şi la biserică. Da-n loc să dau de preot cred că am dat de naiba. Vă dau un sfat prietenesc: alegeţi-vă atent biserica la care mergeţi.

speciale care sunt absolut de cea mai bună calitate. Zgomotole sunt foarte variate! Nicăieri în *Sanitarium* nu veți găsi două sunete la fel. Înaintând în joc este imposibil să nu te întrebi dacă vei avea vreodată ocazia să dai de sfârșit și să afli cu adevărat cine ești. Acțiunea se complică adesea foarte mult și mai că nu poți face față amalgamului de mistere.

Un scenariu deosebit

Într-un cuvânt, *Sanitarium* duce gamerul într-o atmosferă deosebit de incitantă, înțesată de o mulțime de personaje coborâte parcă dintr-un coșmar scris de Stephen King. Oricum, una peste alta acesta este cel de-al treilea joc lansat de către ASC în ultimul an în care personajul principal se trezește și nu știe cine e și de unde vine. Ciudat, nu-i așa? Mai că nu te poți abține să nu te gândești că firma asta are ceva cu bolnavii mintal.

OK, eroul principal a suferit un accident de mașină. Dar după aceea ce s-a mai întâmplat? Dar înainte? Întregul joc este de fapt o căutare continuă a unor piese ce trebuie îmbinate pentru a afla în cele din urmă care este povestea personajului. Așadar, într-o experiență coborâtă parcă din universul operelor lui Kafka, trebuie să descoperi portițe care să te conducă spre finalul poveștii. Echipa producătoarea a descris *Sanitarium* ca fiind un fel de întâlnire între Schwarznegger și extratereștri – dacă asta vă spune cât de cât ceva. Gândiți-vă numai la copii mutanți; la suspine și șoapte; la coșmaruri; conspirații; deziluzii; gândiți-vă la clovni criminali… Sau gândiți din nou!

Producătorii nu și-au propus neapărat realizarea unei tehnologii supersofisticate, cât producerea unui joc asemănător cu o carte. Începi să citești și după 30 de secunde uiți că mai citești. Ești acolo!

În momentul în care un produs poate ține un gamer în fața calculatorului ore în șir, atunci este cu siguranță reușit. Cei care au plăcerea de a pune mâna pe un joc plin de suspans și de lucruri dinamice și interesante nu ar trebui să rateze un joc ca *Sanitarium*. Este un 3rd person reușit și incitant.

Mr. President



Hm, clovnul ăla cu satâru-n mână numa' bine nu vrea să-mi facă. Și după privirea fixă pe care-o are, aș putea zice că vrea să mă înghită.

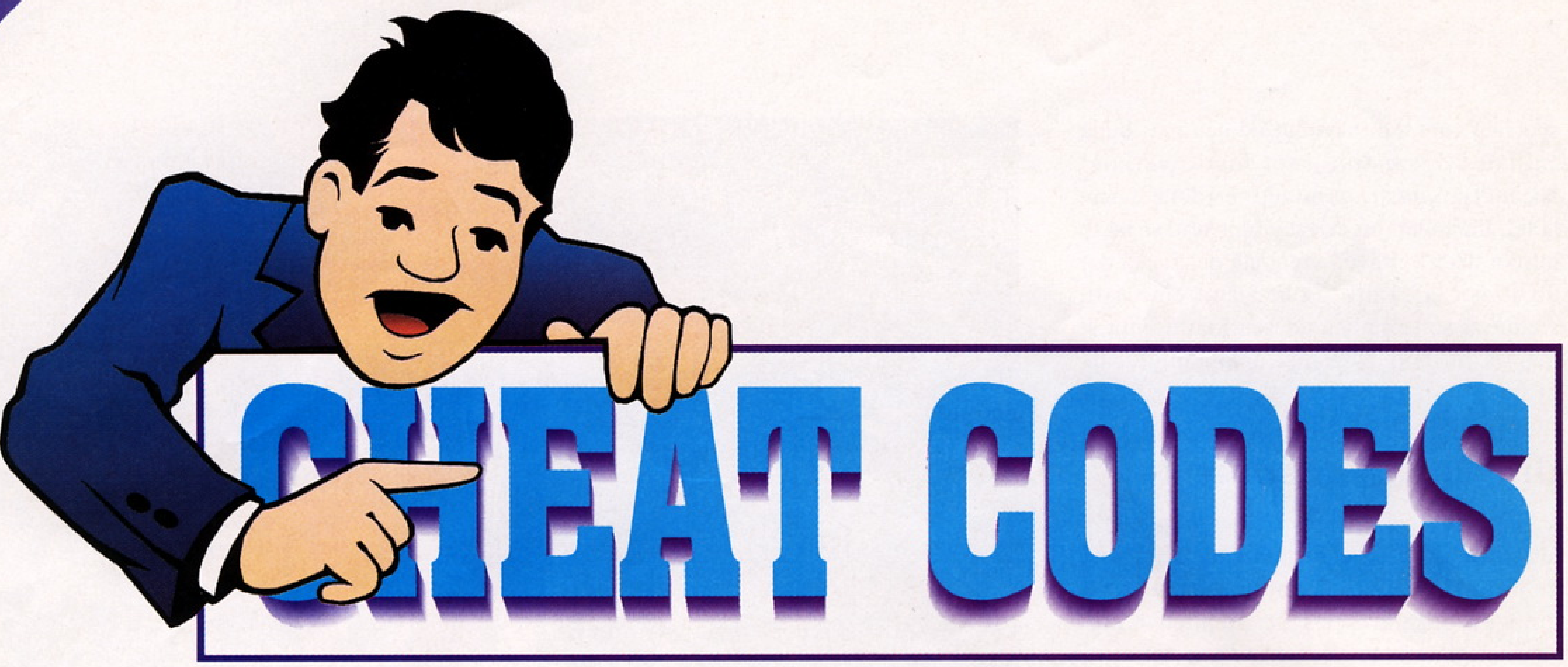


Uneori, eroul nostru stă așa de nedumerit încât ai putea crede că l-a lovit trăznetul. Nici nu-i de mirare, căci e un joc în care dai numai de bolnavi mintal.



Nota LEVEL
Producător: DreamForge
Distribuitor: ASC Games
Hardware: Pentium 166, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Nu
Platformă: Win95

92 /100



Armored Fist

În timp ce jucați, țineți apăsată tasta [BACKSPACE] și tastați „**kyle**". Meniul principal va avea acum opțiuni pentru benzină, reîncărcarea armelor și pentru repararea stricăciunilor.

Batman Forever

După ce începe jocul o doamnă zice „**Game Activated**"; tastați mai apoi „**LULLABY**". Apăsați apoi F10 pentru a omorî toți inamicii dintr-o lovitură și mai apoi veți putea folosi armele lor.

Battle Arena Toshinden

În meniul principal tastați următoarele:

GIMMEJIM - boss code
VIRTUAL1 – perspectivă first person
VIRTUAL2 - perspectivă first person fără ca să fie afișate armele
FUNNYHEADS – capete mari
LIFEISUNFAIR apoi control și o tastă numerică – taste speciale de mișcare

Captain Claw

MPBUNZ – Îl face pe Claw puternic
MPFRANKLIN – Sabie magică
MPPENGUIN – Sabie de gheață
MPAPPLE – Sănătate maximă
MPGANDALF – Magie maximă
MPFREAK - Catnip
MPKFA - God mode
MPLOADED – Muniție maximă
MPSTOPWATCH – Afișează timpul care s-a scurs de la începutul nivelului
MPPOS – Arată poziția globală
MPFPS – Rata framelor
MPNOINFO – Afișează informații pentru aproximativ 4 cheat-uri
MPLITH – Logo-uri și muzică de la Monolith
MPMONOLITH – La fel ca cheat-ul de mai sus
MPLOGO – La fel ca mplith și mpmonolith
MPMOONGOODIES - Moongoodies ON/OFF
MPSPOOKY – Îl face pe Claw invizibil față de inamici
MPHAUNTED – Transformă inamicii în stafii
MPSHADOW – Îl transformă pe claw într-o umbră
MPSUPERTHROW – Mod Super Throw
MPHOTSTUFF – Sabie de foc
MPWIMPY - Claw este slăbit





MPJORDAN – Mod super jump
MPBOTLESS – Schimbă background-ul
MPMIDLESS – Avion mediu
MPTOPLESS – Avion de vârf
MPINCVID – Mărește rezoluția
MPDECVID – Descrește rezoluția
MPDEFVID – Rezoluție standard
MPJAZZY – rezoluție 320X200
MPDEVHEADS – Afișează capetele producătorilor în locul comorilor
MPBLASTER – Dinamită

Comanche 3

În joc apăsați „**R**" pentru radio și apoi tastați următoarele:

COWZ - Freeze.
IPIG - Overload.
DOG9 – Arme full
CAt9 - Stricăciuni
BAT(- GPS Hellfires.
RATZ - Invizibilitate
CROC: Legend of the Gobbos
ARGOSKIP – Selectați nivelul
ARGOLIFE – Vieți infinite

Comix Zone

Tastați „**CAMERON**" (**CAPS**) ca să puteți accesa meniul de cheaturi. Acest meniu se află în bara de meniu – apoi cheat. Când porniți jocul dați un clic pe meniul „options" și apoi apăsați oriunde pe bara de scule. Acest lucru ar trebui să ducă la oprirea jocului. Apăsați apoi tasta de foc, iar apoi de două ori F3. Dacă apăsați tasta de foc de două ori atunci primiți doar două din item-urile următoare: lichid pentru însănătoșire instantanee, roadkill și un power slam.

Crow, City of Angels

F9 – Nu există inamici
F6 – Energie nelimitată
F8 – Următorul nivel

Earthworm Jim

ITSAWONDERFUL – O viață extra
ONANDONANDON – Continuități infinite
SLAUGHTERHOUSE – Alegeți între primele 5 nivele
THREEMILEISLAND – Energie maximă
POPQUIZHOTSHOT - 1000 de runde
BLOATED – Jim devine un afro
FESTERING - Jim devine un afro roșu



MALFORMED - Jim primeşte pahare
SWEATY - Jim are buze mari
SLUGFORABUTT - Jim primeşte o săgeată în cap
PULSATING - Jim devine ca Groucho.
IDDQD – Arată credite diferite
IDKFA - Arată credite diferite

Earthworm Jim 2

Tastaţi următoarele în timp ce jucaţi:

BOOSTER - Full Energy
LUEHMANN - Invincibilitate
JUST CUT TO THE END – Pentru a vedea sfârşitul
FRUIT – Vă transportă oriunde în afară de Tangerines
DUBLIN - Warp la Puppy Love
HOFFMAN - Warp la Flyin' Kin
ABROWN - Warp la Cow Abduction
SHINY SHINES - Warp la Inflated Head
MORTIFICATOR - Warp la Hammerhead
QUIZ SHOW - Warp la Blind Sally
BLUE - Warp la Iso 9000
MORRISON - Warp la Door Chase
CARLOSR - Warp la Level Ate
GOMBA - Warp la Flamin' Yawn
CHASE - Warp la See Jim Run



Fallout

Ture nelimitate:

1. Intraţi în modul combat
2.Luaţi ceva muniţie din armă şi puneţi-o în mână (doar muniţia)
3.Apropiaţi-vă de un inamic şi trageţi în el doar cu muniţia pe care-o aveţi în mână. Inamicul va spune ceva de genul „**Did your mama teach you that**".

Mortal Kombat III

Tastaţi aceste coduri la începutul jocului:

MK3 8000 – Mod Turbo
MK3 603015 - Slow motion
MK3 8888 – Caractere uriaşe
MK3 54321 – Caractere subţiri
MK3 1111 - Caractere subţiri care plutesc
MK3 12345 – Fumul activat
MK3 0666 – Arme pline
MK3 1000000 - Shao + Monty împreună (doar în modul 2 player).
MK3 831 – Face caracterul invizibil

POD

În timpul unei curse tastaţi următoarele:

MAP – Afişează harta. Apoi apăsaţi F9 pentru a vedea şi celelalte maşini pe hartă.
MAP+F9 – Versiune detaliată a cheat-ului de mai sus.
LABEL – Pentru a afişa numele celor care concurează.
GARAGE – Repară stricăciunile de la msşină.
Alt-F12 – Ia screenshot-uri şi le pune în directorul POD.

Privateer 2: The Darkening

În fereastra de navigare apăsaţi în timpul unui zbor tasta „**f**":

REP ME UP – Repară scutul şi armura
NO TALENT - Invincibilitate
PETY PETY – Reumple rezervoarele
CHILL OUT – Reduce temperatura laserelor

Simcity

IMACHEAT - $500,00
GILMARTIN – Bază militară
NOAH – Porneşte the Flood.
PRISCILLA – Opţiuni de debug.
JOKE –O glumă.
CASS – Bani sau dezastru (15% dezastru)



Sim Copter

Apăsaţi Ctrl+Alt-X şi apoi tastaţi următoarele:

Warp me to career: XX (XX = numărul oraşului de la 1 la 30) – vă transportă la orice oraş career. Nu funcţionează decât în timpul unui joc career.

PAMCAREYGOLDMAN – Şmecherie cool.

Gas does grow on trees – Dă elicopterului un rezervor plin de combustibil.

Shields up – Elicopter invulnerabil.

Superpowermultiply – Vă transformă persoana dumneavoastră într-un câine, ceea ce vă va permite să vă mişcaţi foarte repede şi pe oriunde în timp ce ţineţi apăsată tasta shift.

Give me bucks or give me death: XXXXX (unde XXXXX este o sumă între 0 şi 50000) – vă dă această sumă sau vă omoară şi jocul se termină.

I love my helicopter – Vă duce la elicopter indiferent unde vă aflaţi.

The map, please – Vă dă o hartă în modul walk.

I'm the CEO of McDonnell Douglas – Prin apăsarea unei taste de la 1 la 9 veţi putea obţine unul din modele de mai jos:

1 - Bell Jetranger.
2 - The MD 500.
3 - Apache 122.
4 - The Bell 212.
5 - Schweizer 300.
6 - Agusta 109A.
7 - Dauphin 2A.
8 - MD Explorer.
9 - MD 520N.

Theme Hospital

NOTĂ: Înainte de a folosi vreun editor sau trainer faceţi mai întâi un backup al fişierelor.

Fax Machine Cheats: Apăsaţi aceste coduri în fereastra fax şi apoi apăsaţi send.

24328 – Activează modul cheat.
Shift C - $10,000.
CTRL C – Cercetare completă.
CTRL Shift – Vă dă tot

S-ar putea să nu funcţioneze în toate versiunile:

F11 – Pierzi un joc
F12 – Câştigi un joc

HOSPITAL -Lx (unde x este nivelul) vă va ajuta să săriţi de nivelul #. Folosiţi comanda run după pornire.

Pentru a obţine bani mulţi intraţi într-un editor hex şi deschideţi un fişier salvat şi mai apoi înlocuiţi în modul offset **61A95** şi puneţi 6 „**F**"-uri.

Virus

Ţineţi apăsată tasta Enter din padul numeric şi apăsaţi tasta P. Apăsaţi tasta **P** în continuare şi apoi următarele coduri:

L – Vieţi extra
N – Rezumă ultimul joc
F – Reumple rezervoarele de combustibil
C – Efectele on/off.

Wing Commander IV

Când tastaţi comanda de rulare a jocului Wing Commander IV, faceţi la sfârşit un spaţiu şi tastaţi „**wc4 -chicken**". Acest cheat vă permite să distrugeţi orice inamic apăsând Ctrl-W, condiţia e să aveţi ţinta pusă pe el. Pentru a distruge toate navele care le aveţi pe radar apăsaţi „**Ctrl-Alt-W**". Porniţi jocul cu „**WC4 -chicken 4 ##**" (unde ## este numărul nivelului) pentru a porni jocul de la nivelul respectiv.

Santazia II



Deşi este vară şi lumea merge la plajă, unii dintre noi se gândesc cu dor la sărbătorile Crăciunului. Santazia II este povestea lui Moş Crăciun care printr-o magie stranie a pierdut adresele tuturor copiilor buni din întreaga lume. Ca asistent al Moşului trebuie să aduci lucrurile pe calea cea bună.

Undeva, în pivniţa castelului Santazia, Moşul păstrează toate dosarele copiilor buni din lume. Însă cu trecerea timpului acestea au devenit din ce în ce mai voluminoase, aşa că Moş



OK, să-l urmăm pe Moş Crăciun într-o aventură care durează de 24 de zile.

Crăciun a decis să înregistreze toţi copiii în calculatorul său pentru a economisi timp. Dar, din nefericire, introducerea tuturor copiilor în baza de date ar dura foarte mult. Astfel, Moşului i-a venit ideea de a folosi o carte cu formule magice. Uneori Moşul foloseşte această carte pentru a rezolva toate problemele care se acumulează în jurul Crăciunului. Aici se găsesc numeroase curiozităţi şi e suficient ca Moşul să se gândească la ceva şi totul decurge de la sine.

O întâmplare nefericită

Este într-adevăr o carte foarte



E greu să introduci atâtea date în calculator! E mult mai uşor să rosteşti o formulă magică şi toate datele să fie deja în calculator.

bună, dar ea nu poate fi folosită foarte des deoarece Moşul oboseşte foarte tare citind toate acele formule magice. Dar acum face o excepţie, pentru că cele câteva cuvinte rostite îl pot scuti de o muncă enormă. Cu ajutorul magiei toate fişierele vor fi introduse instantaneu în calculatorul acela stupid. Hm, sunt o grămadă de formule în carte. Uite că Moşul a găsit una bună şi a rostit-o cât de bine a putut: „Şöß]ßû§ź”. A funcţionat! Toate sertarele dulapului s-au deschis. După aceea nimic nu s-a mai întâmplat. Ceva lipsea din formula magică. Aşa că Moşul s-a grăbit să citească cu voce tare restul formulei magice. A mers din nou!



Când e iarnă şi e ger tot mai bine e să stai lângă foc cu un pahar de vin fiert în mână!

Paginile dosarelor au început să zboare! S-a format un mic vârtej deasupra Moşului şi a calculatorului. Oricum, pentru a le putea introduce în PC mai trebuia rostită şi cealaltă parte a formulei. Zborul dosarelor a făcut însă ca paginile cărţii să se întoarcă. Când Moş Crăciun a citit următoarea formulă, aceasta era tare ciudată şi diferită. Oricum, Moşul a recitit-o – dar mai bine nu făcea asta niciodată. Dintr-o dată toate dosarele s-au transformat în obiecte stranii care zburau în cerc deasupra borcanului de dulciuri de pe masă şi intrau pe rând în acesta. Acum, toate dosarele care conţin numele

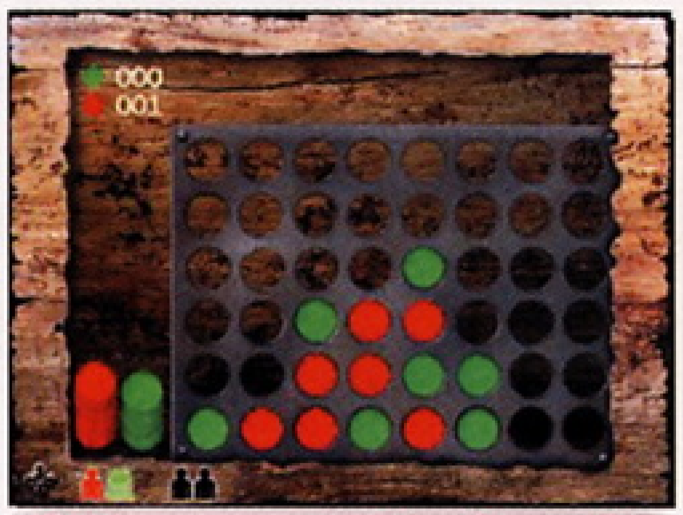


Aici mănâncă Moşul cu ajutoarele lui. Hm, ce miros de mâncărică...

copiilor care trebuie să primească un cadou de Crăciun se află în acel borcan blestemat. Din nefericire, acest fapt îl va împiedica pe Moş Crăciun să ofere cadouri în noaptea Sfintei Sărbători. De asemenea, magia aceasta a aruncat o vrajă pe 24 de obiecte din castelul Santazia, unde locuieşte Moşul. Astfel, tu trebuie să îl ajuţi pe Moş să pună toate lucrurile la locul lor.

Şi jocul...

Cu ajutorul tehnologiei 3D Quick Time Virtual Reality, gamerul poate călători prin diversele încăperi ale castelului Santazia. Fiecare cameră apare cu propriul sunet şi muzică de fundal. În fiecare zi după 1 decembrie aveţi la dispoziţie o nouă animaţie şi un nou joc. Scenele şi obiectele Santaziei sunt controlate de ceasul calculatorului. Cele 24 de soft-uri sunt variaţii ale diferitelor



Cel care reuşeşte să adune primul patru cercuri unul lângă celălalt câştigă o rundă şi o bomboniă din partea Moşului...

jocuri distractive. Împreună, acestea cuprind numeroase ore de distracţie fabuloasă şi jocuri educative pentru toate vârstele.

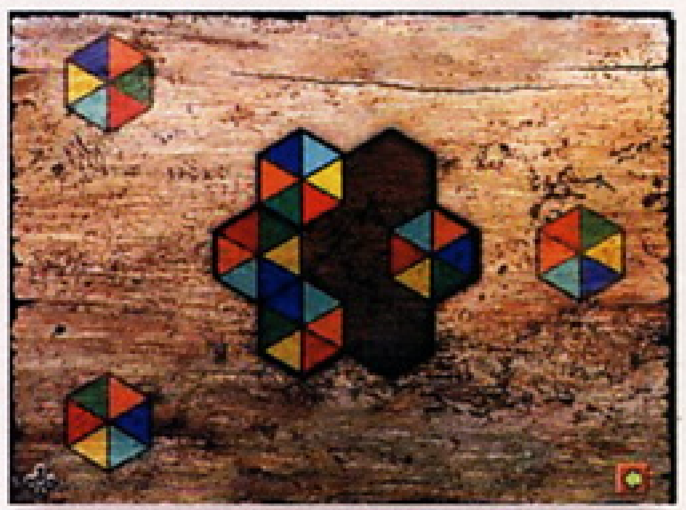
Călătorind prin castelul Santazia veţi avea ocazia de a soluţiona puzzle-uri sau diverse jocuri logice, precum şi de a desena sau a vă amuza pe seama unui şoricel ce trebuie prins



Zece lucruri nu prea îşi găsesc locul în acest peisaj. Ghici care sunt acestea!

înainte să vă fure mâncarea de pe masă.

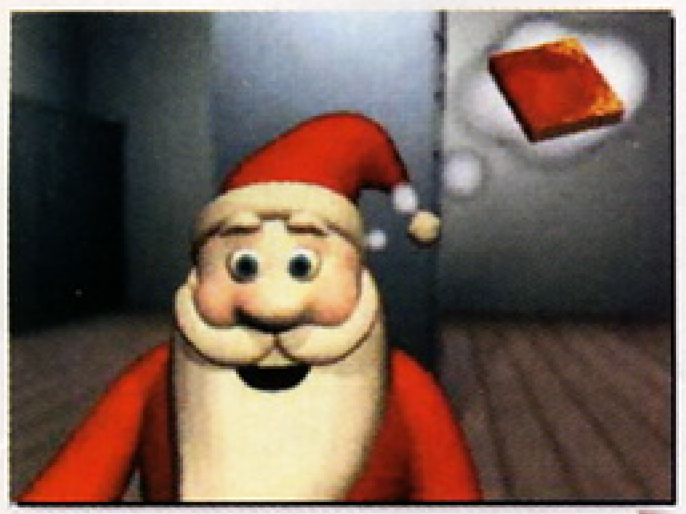
Santazia II nu se adresează numai copiilor, ci chiar şi persoanelor adulte care vor să se distreze şi să-şi amintească de jocurile copilăriei. Interfaţa este



Unul din cele mai dificile jocuri. Cum trebuie aşezate hexagoanele acestea astfel încât să corespundă culorile?

extrem de bine realizată! În mijlocul ecranului se află o fereastră prin care puteţi călători interactiv prin diversele locaţii ale castelului. Dacă ştiţi cumva jocurile precum Myst sau alte 1st person-uri, atunci aveţi oarecum idee de cum puteţi călători prin diferitele camere ale Santaziei.

Bineînțeles că-n fiecare din aceste camere există câte un joc distractiv sau logic. În jurul ferestrei descrise mai sus se află 24 de icon-uri. De fiecare dată când se dă clic pe un astfel de simbol, în fereastra din mijlocul ecranului este derulat un scurt film video, care este bineînțeles însoțit de o melodie specifică zilelor de Crăciun.



Ideea cu cartea magică l-a înveselit la început pe Moș.

Nu se poate ca cineva să nu fi jucat măcar o dată în viață X și 0. Acum aveți ocazia să o faceți din nou, putând lupta atât împotriva calculatorului cât și a unuia din membrii familiei sau colegilor. Vreți să dați copiilor ocazia de a colora niște desene, ca și într-o carte de colorat? No problem, un mic programel vă permite acest lucru, în plus existând și o opțiune de a scoate



Bucătăria înainte de a fi „mobilată digital".

la imprimantă desenele colorate.

Interfața este disponibilă în nu mai puțin de 10 limbi, limba română lipsind din păcate. Pot spune cu siguranță că acesta este cel mai bine realizat CD pe care



Ce e făcut, e bun făcut! Toate dosarele copiilor buni s-au transformat în niște obiecte ciudate și au căzut mai apoi în borcanul acela de pe masă. Vai Moșule, da' neatent mai ești!



Momentul rostirii magiei! Literele acelea sunt într-adevăr destul de dificil de citit. Bietul Moș, dacă ar ști ce-l așteaptă.

l-am văzut până acum. Este adevărat că are destul de puțin de-a face cu piața jocurilor, făcând mai curând parte din seria de soft-uri de divertisment și educative.

Santazia II se adresează în primul rând copiilor și pentru aceștia este un produs ideal. Nu pot nega faptul că nici un adult nu va da înapoi de la a sta ore în șir în fața calculatorului în dorința de a savura micile lucruri



Un pocker pentru copii! Măcar aici jucați cu bani existenți numai sub formă digitală.

care ne-au umplut viața de copii. Jocurile în sine pot fi o adevărată încercare pentru oricine, unele dintre acestea fiind poate prea complicate pentru copii. Producătorii s-au gândit însă și la bucătari: pe CD există un meniu în care sunt descrise în cele 10 limbi mai multe rețete de dulciuri sau culinare. Astfel, aici avem de-a face nu numai cu un calendar interactiv, ci și cu o adevărată carte de bucate.

Toate animațiile și graficele au fost create pe stații Silicon Graphics. Capacitățiile acestora,



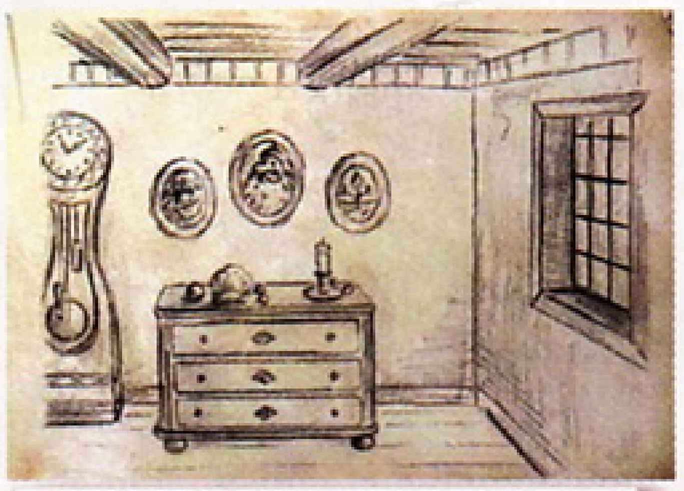
Dormitorul Moșului pare simplu, fără prea multe ornamente. Așa este el, un om simplu și plin de generozitate.

împreună cu grija pentru detaliu a programatorilor au făcut ca acesta să fie un produs deosebit de bine conceput și realizat. Uneori astfel de softuri multimedia întrec chiar și cele mai „tari" jocuri care sunt lansate de către marii producători.



Cui corespund oare sunetele alăturate?

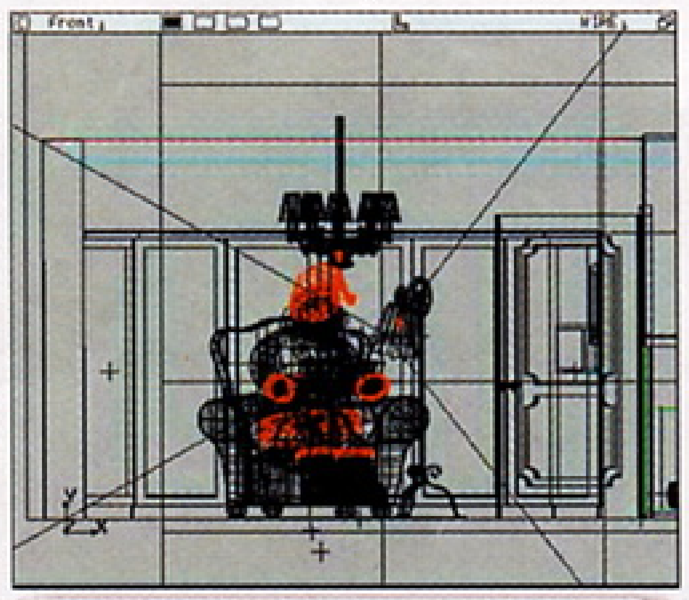
Santazia II este cadoul ideal pe care-l puteți face oricui în perioada Crăciunului. Versiunea beta a acestui produs s-a prezentat foarte bine, neexistând probleme de instalare, rulare și până în prezent nu am putut remarca nici un fel de bug-uri. Moș Crăciun de abia așteaptă să-și facă loc pe calculatoarele dumneavoastră, în încercarea disperată de a fi ajutat de unul din copii buni din întreaga lume. Poate că dacă veți fi cuminți, veți primi cu ocazia sărbătorilor de iarnă cadoul care îi va mulțumi pe mulți dintre voi: Santazia II.



Locațiile au fost desenate mai întâi cu creionul, iar apoi au fost colorate și digitalizate.

Cadoul perfect

Chiar dacă Metronome Media Productions nu este o firmă atât de cunoscută, iată că primul



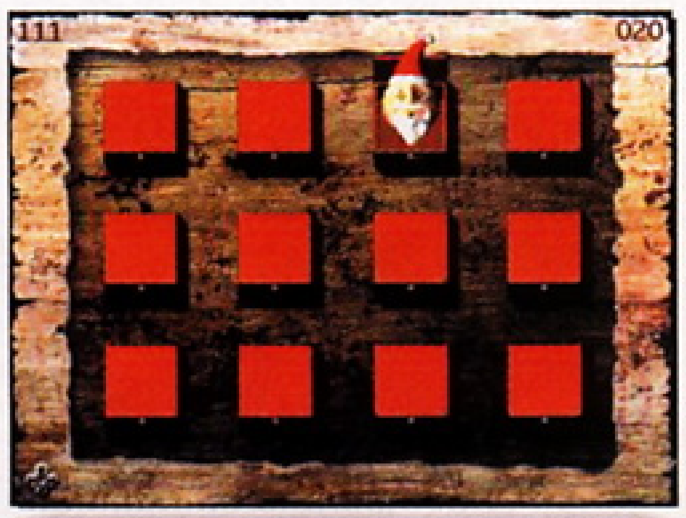
La început nu există decât niște dungi și niște linii, mai apoi acestea iau forma a ceea ce putem vedea noi în Santazia II.



Bucătăria ascunde o serie din cele mai haioase jocuri. Fiți pe fază!

produs lansat de această firmă pe piața românească este de o calitate deosebită. Din toate punctele de vedere este produsul perfect pentru copii preșcolari, conținând atât programe educative, logice cât și de îndemânare.

Până în prezent Santazia II este primul produs de acest gen, combinând în egală măsură



Unul din jocurile care sunt ceva mai complicate. Cum apare o păpușă din cutie, trebuie să te repezi cu mouse-ul înspre fața lui și să apeși cât poți.

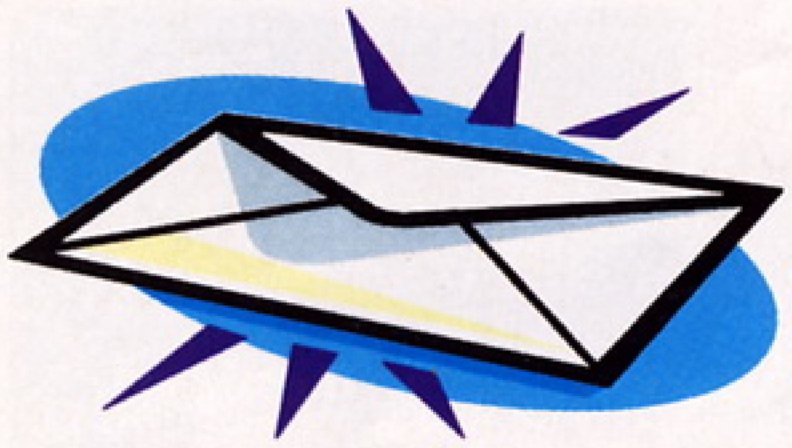
programele distractive cu cele educative și de îndemânare. Totul pare și mai interesant mai ales că pentru a rula acest CD nu sunt necesare resurse importante.

Chiar dacă este vară, mulți dintre noi se gândesc cu plăcere la sărbătorile iernii și la cadourile care pot fi făcute cu ocazia Crăciunului. Santazia II poate fi considerat cadoul perfect care poate fi dăruit atât adulților cât și copiilor și de ce nu, chiar și bucătarilor, CD-ul conținând și un important capitol cu rețete culinare.

Așadar, toată lumea poate intra fără probleme în lumea deosebită a lui Moș Crăciun. Dacă vreți puțină distracție în serile geroase de iarnă atunci Santazia II poate fi cadoul perfect.

Mr. President

Producător: Metronome Media Productions
Ofertant: MultiNet
Tel.: 062/ 222201
Fax: 062/ 220729
Hardware: Pentium 133
Platformă: 16 MB RAM
Data de apariție: Septembrie '98



Întrebările cititorilor

Ceaprazaru Valentin, Bucureşti

Salut!

Mulţumim pentru scrisoare şi să sperăm că te-am câştigat ca fan al LEVEL-ului. Revista apare la începutul fiecărei luni. Asta dacă nu există ceva probleme cu distribuţia. Cu taloanele ai avut dreptate, dar nu am avut ce face: cei de la tipar au cam întârziat şi s-a ajuns la o diferenţă destul de mare între data pe care era programată apariţia pe piaţă a revistei şi data reală de apariţie. Aşa că ne-am gândit că cel mai bine ar fi ca în viitor să lăsăm concurenţilor o lună în care pot completa şi preda taloanele. În ceea ce priveşte jocurile full pe care ai vrea să le punem pe CD... Deocamdată nu prea se poate! Poate mai încolo!

Servus!

Clopotaru Daniel, Oneşti

Salut Daniel!

Prima scrisoare îţi spun în mod sigur că nu a ajuns pe la noi. Îmi pare rău! Ignition se poate probabil cumpăra de la firma Blue Ridge International din Bucureşti (tel: 01/2106828; 01/2106829). Dă un telefon şi astfel poţi afla şi cam cât te-ar costa. Oricum, trebuie să-ţi spun că este un joc pe cinste!

Succes!

Fan Club LEVEL, Năvodari

Salut Năvodari!

Cum îi merge Fan Clubului nostru? Sper că bine! La început am avut şi noi în caseta de la sfârşitul articolelor o zonă în care apăreau plusuri şi minusuri. Au existat însă ceva probleme şi de aceea am renunţat la acest „mic" amănunt. Sorry, probabil că în viitor vom reveni asupra acestui lucru şi vom introduce din nou aşa ceva. Who knows? Probabil că din septembrie vom lansa revista cu 100 de pagini. Deocamdată nu ştim nimic sigur, aşa că fiţi cu ochii pe noi şi vom vedea. Posterul ne stă şi nouă pe creier, problema este că nu avem deocamdată posibilitatea să-l realizăm. Vom încerca în viitor să rezolvăm şi această problemă. Să vă spunem tastele jocului comentat e un pic cam dificil, mai ales unde nu există suficient spaţiu. Şi Silviu Anton vă salută... asta numai pentru că l-aţi numit redactorul cool al lunii.

Mult succes şi să sperăm că ne vom revedea!

Andy, Brăila

Hei!

Hm, supriză totală domnilor! Deschid plicul şi dau peste o fiţuică (de mărimea copiuţelor pe care le făceam pe vremea şcolii) pe care scria „Open It! Open It!". Deci, zis şi făcut... Deschid ochii şi dintr-o privire am înţeles că am de-a face cu un adevărat maestru... Negoiţă Alexandru. Ce să zic, am băgat la cap ideile tale şi de asemenea mulţumesc mult pentru toate cuvintele tale. Totuşi nu prea am înţeles faza aia cu cei doi câini prostănaci (2 stupid dogs) uitându-se aşa ca viţeii la... un LEVEL. Funny! Şi acum îmi mai vine să râd! OK, te declar cel mai cool scriitor al acestei luni. Eşti beton!

Iohne Bogdan, Braşov

Hello!

How r u? Sper că îţi place în continuare LEVEL-ul şi tot ceea ce găseşti prin el. Cheat-urile la Dune 2 şi la Tomb Raider 1 le vom publica probabil în acest număr. I hope everythings OK!

See ya!

Mircea Nicolae, Piteşti

Bună!

Şi mie mi se întâmplă ca uneori să fiu de la început plăcut impresionat de ceva. Să sperăm că şi în viitor îţi vei menţine părărea faţă de LEVEL. Oricum, suntem de abia la început, probabil că în viitor vom face ceva şi mai şi. Va exista probabil un poster, 100 de pagini pline cu cele mai interesante lucruri, un joc full... Who knows? Lucrurile se mişcă repede în ziua de azi (nu degeaba trăim în secolul vitezei). Până o să apucaţi voi să vă dumiriţi, o să aveţi un LEVEL super.

Salut!

Alina Pancea, Focşani

Servus!

Cred că de data aceasta nu mai ai nimic de spus despre noi. Am ţinut cont de ideile tale şi uite că în viitor vom fi în stare să le dăm curs. Oricum, eşti binevenită aici la LEVEL! Ne-a lăsat o impresie plăcută scrisoarea ta. Îi mulţumim şi colegei tale pentru urările de bine şi pentru desenele făcute. Sincer, cred că am să le iau acasă şi o să le pun pe pereţi. Super, fata asta are talent!

Bye!

Crişan Constantin, Vâlcea

Hei!

Cum îi pe-acolo pe la voi? Sperăm că bine! Pe la noi sunt toate bune, redactorii muncesc de zor numai ca să vă facem vouă bucurii şi suprize. Cred că numărul acesta îţi va plăcea în mod deosebit (I hope so). Articole despre jocurile amintite de tine probabil că vom scrie în unul din numerele viitoare. Cât priveşte abonamentul va trebui să mai aştepţi.

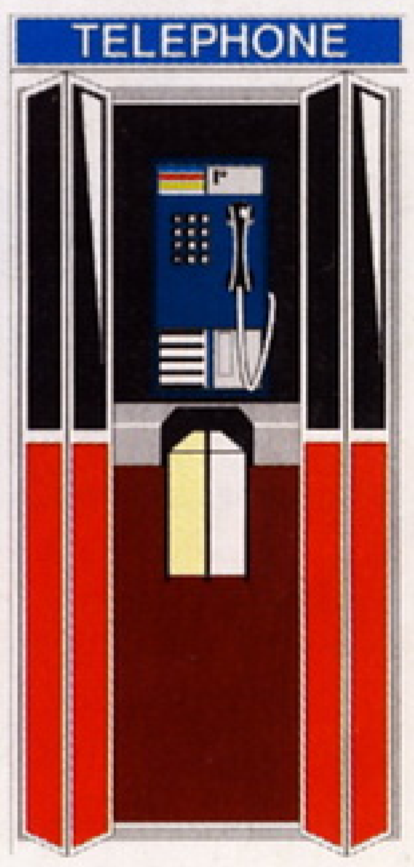
Servus!

LEVEL recomandă...

Achiziţionarea unui procesor cu frecvenţe de peste 166MHz. Se prea poate să fie scump, dar, odată ce este instalat, jocurile de acţiune şi simulatoarele se vor mişca mult mai rapid, iar RTS-urile (Real Time Strategy) nu vor mai fi încetinite de numărul mare de unităţi.

Hotline

Pentru a ne pune întrebări ne găsiţi zilnic la sediul redacţiei între orele 9.00 şi 17.00. Sunaţi la următoarele numere de telefon şi cereţi cu unul din redactorii revistei LEVEL:068/150.886; 068/153108. Sugestiile şi propunerile dumneavoastră sunt binevenite!



talon de comandă LEVEL

❑ **DA,** vă rog să-mi trimiteți următoarele reviste:

Revista	Buc.	Preț unitar	Preț total
LEVEL Nr.1		14.800 lei	
LEVEL Nr.2		14.800 lei	
LEVEL Nr.3		18.000 lei	
LEVEL Nr.4		18.000 lei	
LEVEL Nr.5		18.000 lei	
LEVEL Nr.6		18.000 lei	
LEVEL Nr.7		18.000 lei	
LEVEL Nr.8		18.000 lei	
LEVEL Nr.9		18.000 lei	
		TOTAL:	

Vă rog să expediați revistele pe adresa de mai jos:

Nume, Prenume:

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Loc. Cod Județ

Telefon: E-mail:

7/98

Am plătit .... lei în data de .... prin ❑ mandatul poştal nr. .... ❑ ordinul de plată nr. ....

Semnătura: ....

ATENȚIE!

Înainte de a efectua plata vă rugăm să telefonați la redacție pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate. (068/153108, 150886)

Plata se poate efectua prin **mandat poştal** pe adresa: d-na Ioana Bădescu, OP 13, CP 4, 2200 Braşov, sau prin **ordin de plată** în contul "Vogel Publishing": 25110099605389 7 la BRD Braşov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Nu expediem reviste ramburs!

Câştigă cu LEVEL



1. Care dintre produsele de mai jos au fost descrise la rubrica Multimedia din numărul 9 al revistei LEVEL:

- ❑ The Unexplained
- ❑ Santazia II
- ❑ The Deluxe Multimedia Bible

2. De cine sunt oferite şi de cine sunt produse enciclopediile The Unexplained şi Multimedia Deluxe Bible:

- ❑ Monosit Impex SRL, Focus Multimedia
- ❑ Manasit SRL, Focus International
- ❑ Monosit Impex SRL, Focus Interactive

Nume, Prenume:

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Loc. Cod Județ

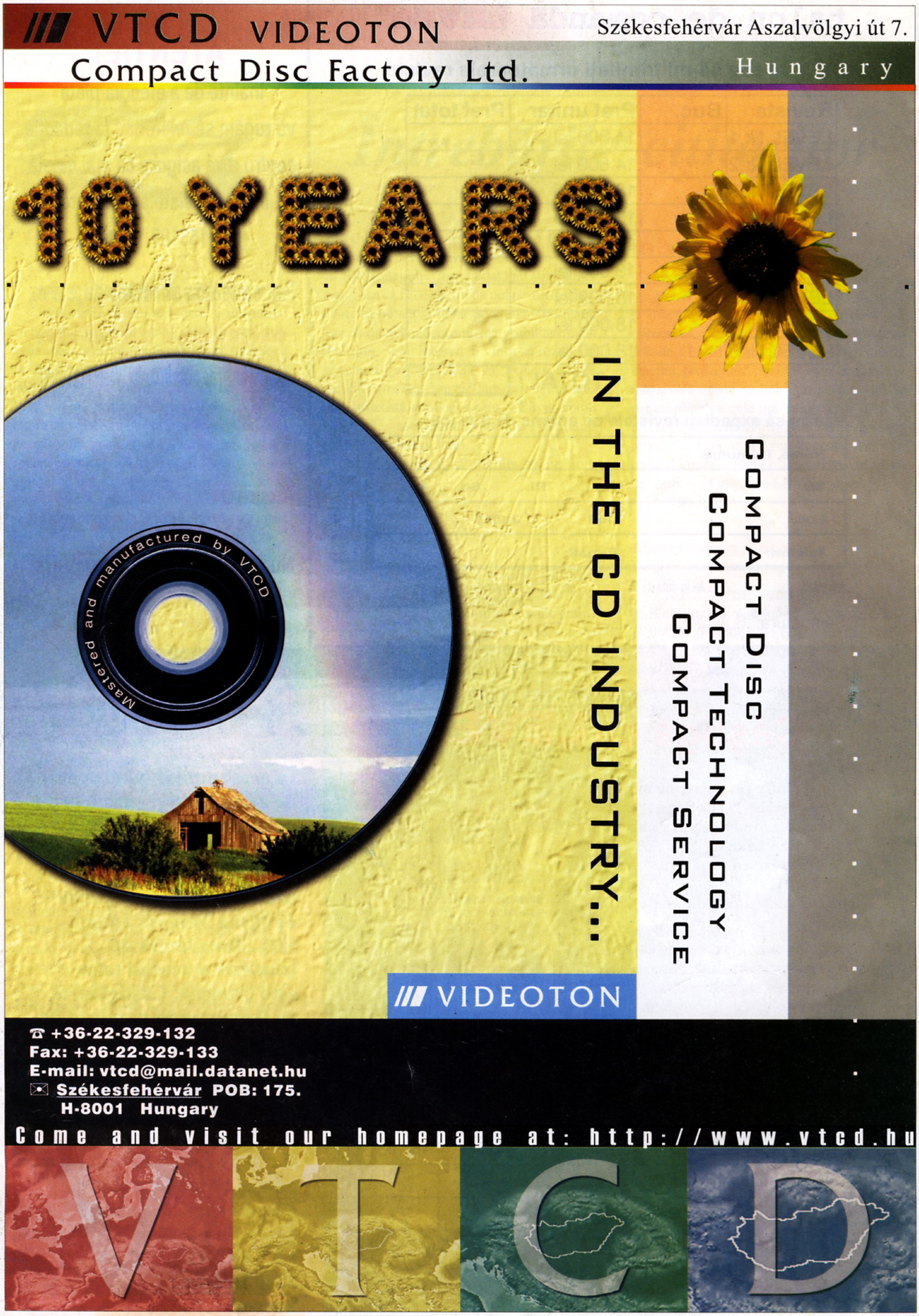
Telefon: E-mail:

7/98

Semnătura: ....

Read this first! LEVEL

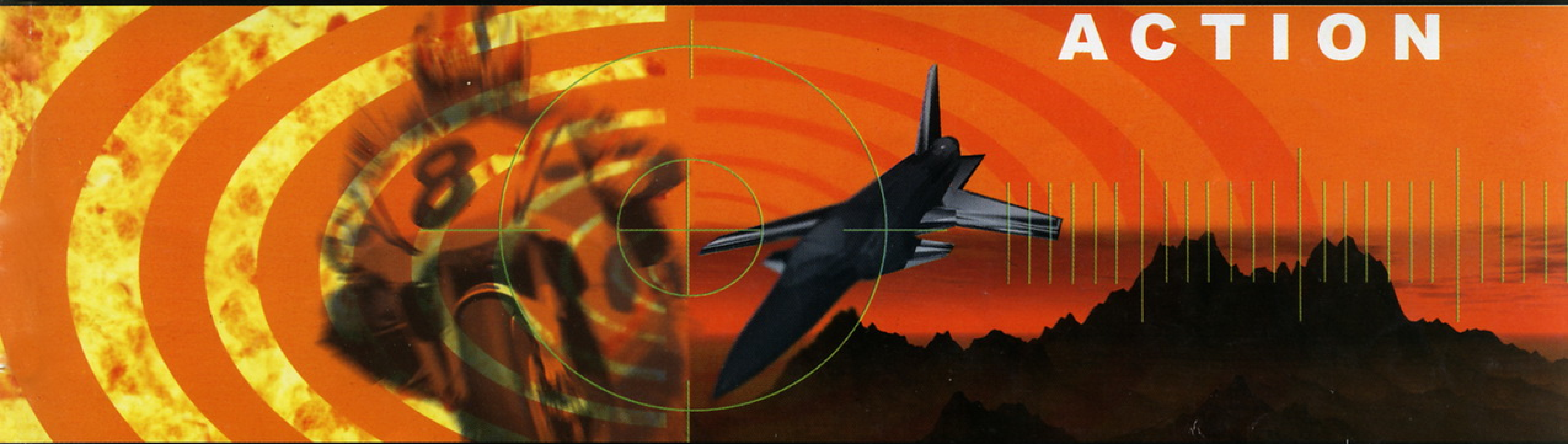
În acest număr aveți ocazia de a câştiga trei enciclopedii, două dintre acestea fiind descrise în numărul 9 al revistei LEVEL. Aceste produse ne-au fost oferite de firma Monosit Impex SRL. Data limită de trimitere a acestui talon este 1 august. Câştigătorul va fi anunțat în numărul de septembrie al revistei. Decupați talonul alăturat, nu înainte de a răspunde la întrebări şi de a scrie numele şi adresa dumneavoastră, şi după aceea trimiteți-l pe adresa redacției noastre. Răspunsurile la întrebări se găsesc în numărul 9 al revistei. LEVEL - OP 13 CP 4, 2200 Braşov Succes!



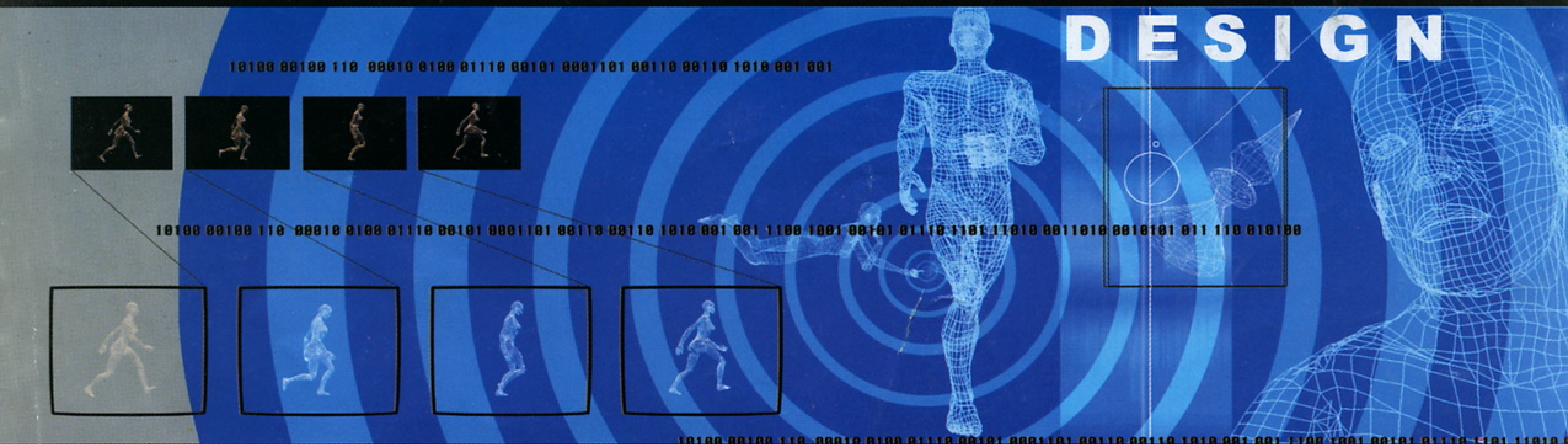
VTCD VIDEOTON
Székesfehérvár Aszalvölgyi út 7.
Compact Disc Factory Ltd.
Hungary
10 YEARS
IN THE CD INDUSTRY...
COMPACT DISC
COMPACT TECHNOLOGY
COMPACT SERVICE
Mastered and manufactured by VTCD
VIDEOTON
☎ +36-22-329-132
Fax: +36-22-329-133
E-mail: vtcd@mail.datanet.hu
Székesfehérvár POB: 175.
H-8001 Hungary
Come and visit our homepage at: http://www.vtcd.hu
V T C D



• 128-bit 2D / 3D accelerator multimedia • 4MB SGRAM memorie la 100 MHz • 230 MHz RAMDAC integrat



• 1.6 Gigabyte / sec. rată de transfer date • Ieşire Video pentru conexiune TV-PAL • Vertex-uri şi texturi



• 5 GFLOP procesor de renderizare • 100 milioane pixeli / sec. rată de desenare • 15 miliarde pixeli operaţii / sec.

VELOCITY 128
MULTIMEDIA ACCELERATOR

Performante 3D WinBench '97

VELOCITY 128	252
Monster (3Dfx)	203
ATI XPERT@Play	143
Mystique 220	79.1
Milenium II	73.9

PC WELT TOP 10 PLATZ 1 · CG RATED · PC GAMES A-List · TOP 50 BEST BUYS · GAMEWORTHY c|net · PC PROFESSIONALE VIP · MVP PC Computing · PC MAGAZINE RECOMMENDED VNU LABS · Windows NEWS

SPRiNT COMPUTERS

Distribuitor exclusiv pentru ROMÂNIA
SPRiNT - Ploieşti, str. Romană nr. 28 - 30
Tel./Fax: 044-110.700
E-mail: sprint@tag.vsat.ro

STB
www.stb.com



SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
		20	21	22	23	24
			28	29	30	31

1998

O C T O B E R

CHIP
vă rezervă
toamna aceasta
o surpriză!

Folosiți-vă imaginația încercând să descrieți cât mai exact
obiectul ascuns sub fila de calendar și veți avea o nouă surpriză!

Trimiteti răspunsurile pe adresa: *OP 13 CP4, 2200 Brașov* cu mentiunea "*imaginație*"

CHIP
ghidul dumneavoastră în lumea IT